LA PRIMA RIVISTA GRATUITA DI VIDEOGIOCHI

GAME

N° 14 - GENNAIO 2007 - MENSILE - INDIPENDENTE

W W W . G A M E P L A Y E R . I T

COPIA GRATUITA

Computer, Console, DVD, Musica
Tecnologia, Mobile, Animazione
Internet, Digital Art, Entertainment

IN COLLABORAZIONE CON THE PLAYER

TOP 10
I migliori giochi
del 2006



JETAUDIO
Video e musica
per tutte le esigenze!

GIRLS ALOUD
Tutti i migliori singoli
del loro ultimo album!

THE LEGEND OF ZELDA
Scende il crepuscolo
su Nintendo Wii

RESIDENT EVIL 5
La paura sbarca
in anteprima

"Mentre
la Francia e
le altre Nazioni
europee
investono
su 3D
e innovazione
IL NOSTRO
PAESE
mette in discussione
il mercato dei GAMES"

VIDEOGIOCHI IN ITALIA UNO SVILUPPO POSSIBILE?

Edizioni PLAYER
www.edizioniplayer.it

Tsubasa Chronicle L'edizione speciale che racchiude XXXHolic!

PROVATI PER VOI: GIOCHI PER IL TUO CELLULARE!

SOMMARIO

LA PRIMA RIVISTA GRATUITA DI VIDEOGIOCHI
NUMERO 14 - GENNAIO 2007



EDITORIALE

Non chiamateli videogiochi: per realizzarli occorrono anni, decine di programmatori, sceneggiatori, registi, grafici e musicisti. A volte possono richiedere l'intervento di matematici, fisici e architetti, scrittori di fama internazionale e artisti. Non chiamateli videogiochi, perché il nome non rende l'idea di produzioni che superano i Colossal di Hollywood per costi e mole di lavoro. ***GAME*** inaugura questo 2007 affrontando l'argomento *videogames* in una prospettiva diversa, raccontando quello che accade "dietro le quinte" della produzione. Interviste ai protagonisti che ogni giorno operano sul campo, reportage e problematiche di attualità: saranno questi i temi che svilupperemo nel corso dell'anno: buona lettura!

Cesare Arietti

GAME
La Prima Rivista Gratuita di Videogiochi
EMAIL: redazione@gameplayer.it
SITO INTERNET: www.gameplayer.it

Autorizzazione Tribunale di Velletri Nr. 18/05 del 31 agosto 2005

DIRETTORE RESPONSABILE Cesare Arietti
CAPOREDATTORE Valerio Fusco
REDAZIONE: Simone Giorgi, Riccardo Fusco, Claudio Fortuna, Leonardo D'Ottavi, Gianfrancesco Verzola

HANNO COLLABORATO: Eugenio Vitale, Federica Imbroglia, Roberto Vestri, Emanuele Bianchi, Elisa Tubani, Alessandro Tubani, Emanuele Montella, Paolo Locuratolo, Stefano Taglieri, Giorgio Rutigliano, Emiliano Grossi, Nada Shahin, Stefano Dicati, Andrea Garroni

STAFF THE PLAYER: Giovanni Votta, Stefano Valle

EDIZIONI PLAYER Srl: SEDE LEGALE: Via del Prato Fabio, 17 / 19 - 00040 - Rocca di Papa (RM)

REDAZIONE: Via della Fortezza, 14 - 00040 - Rocca di Papa (RM) - Tel 06 / 94.97.202

PER LA TUA PUBBLICITA':
Fabrizio Falsetti - Tel. 333.81.99.600 - Email: info@bibbifa.it / ***Nicola Orizi*** - Tel. 340.39.69.834 Email: nicopoli@tiscali.it

DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA: *MOTO FLASH S.r.l.*

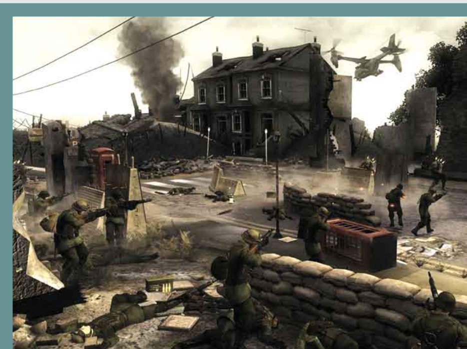
PROGETTO GRAFICO: *STUDIO FILIPPO D'OTTAVI www.dottavifilippo.com*

SI RINGRAZIA: ***Microsoft*** (Raffaele Gomiero), ***Ubisoft*** (Stefano Celentano), ***Take 2 Interactive*** (Marco Giannatiempo), ***Activision Italia*** (Francesca Carotti), ***Leader*** (Stefano Petrullo), ***Sony*** (Tiziana Grasso, Bianca Savonarola), ***Electronic Arts*** (Federica Galgani, Luciana Stella Boscaratto), ***Halifax*** (William Capriata), ***Nintendo*** (Francesca Prandoni, Simona Portigliotti), ***Nokia*** (Mauro Monti), ***Everyeye*** (Domenico Panebianco), ***Atomic Europe***, ***Upper Deck*** (Massimo Nicora), ***Hasbro Italia***, ***Vivendi*** (Alessandro Murè), ***Atari Italia*** (Rosaria Fusco), ***DDE*** (Giovanna Cosentino), ***Koch Media*** (Tania Rossi)

STAMPATO PRESSO: Rotoeffe Srl - Ariccia (RM)







Si chiude il 2006: ecco i migliori giochi dell´anno!

MEDAGLIA D´ORO PER ZELDA: TWILIGHT PRINCESS, GEARS OF WAR E OBLIVION

Con l'inizio del 2007 possiamo finalmente tracciare un bilancio obiettivo e completo delle migliori produzioni per computer e console del 2006, per certi versi l'anno delle novità, segnato dall'arrivo del *Wii* e della *PS3*, dai primi titoli *Next Gen* e dalla line-up veramente impressionante di ***Xbox 360***. E non dimentichiamoci dei portatili: sono usciti giochi di qualità così elevata che sarebbe quasi opportuno stilare una ***Top 10*** dedicata. Insomma, le produzioni di cui parlare sono talmente tante da meritare lo spazio di un'intera rivista: come non cominciare, dunque, con il capolavoro ***Nintendo***? ***The Legend Of Zelda: Twilight Princess*** (***Gc***, ***Wii***) dimostra pienamente l'impegno dei programmatori negli ultimi quattro lunghi anni, sfoggiando una grafica mai vista prima e un design dei livelli veramente eccezionale, senza contare l'implementazione di uno svolgimento non necessariamente lineare dell'avventura. La versione ***Wii*** è ancora più appetibile grazie all'innovativo controllo adattato alla perfezione e al supporto dei 16:9... Impossibile volere di più da questo titolo: semplicemente fantastico! Scontata invece la presenza in classifica di ***Gears Of War*** per ***Xbox 360***, che vanta non solo una grafica di altissimo livello ma anche un gameplay semplice e frenetico, che ha appassionato in poco tempo milioni di utenti, anche grazie al superbo supporto online di ***Microsoft***. Rivelazione dell'anno è stato senza dubbio ***Oblivion*** (***PC***, **Xbox360**): l'atteso nuovo capitolo della saga delle ***Elder Scrolls*** ha sorpreso il mondo grazie all'impressionante motore grafico, alla colonna sonora da sogno e alla meccanica di gioco rivista e migliorata: un'esistenza alternativa, una vera e propria esperienza che nessuno dovrebbe farsi sfuggire...





Un successo... inaspettato!

I TITOLI ARRIVATI A SORPRESA NELLA TOP 10

Sono stati molti i titoli che a sorpresa sono riusciti a catalizzare l'attenzione di critica e pubblico. Tra questi il più importante è senza dubbio ***Shadow of the Colussus*** (***PS2***), che ha raggiunto un posto nell'Olimpo dei giochi grazie alle straordinarie qualità artistiche e cinematografiche, alle atmosfere oniriche e alla spettacolare resa dei Colossi. Menzione speciale per ***Guitar Hero II*** (***PS2***): essere una rockstar non è mai stato così divertente e la presenza della mitica chitarra elettrica basta a richiedere un posto in classifica. E poi ***Tourist Trophy*** (***PS2***), simulazione motociclistica, curata in ogni dettaglio fisico, ma allo stesso tempo abbordabile per tutti.





E gli altri classificati?

ULTIMI... MA NON PER ULTIMI!

L'unico gioco PS3 a fare capolino nella Top-Ten è *Resistance*, impressionante sia dal punto tecnico che da quello prettamente ludico, con modalità multigiocatore realizzate magistralmente. Intanto la "piccola" ***PSP*** rivaleggia con la ***PS2***: ***Dark Resurrection*** dimostra le reali potenzialità della console. Il survival-action ***Dead Rising*** (***Xbox 360***) merita una menzione particolare per la sua originalità mentre ***Metroid Prime: Hunters*** si rivela senza dubbio il miglior sparatutto su ***DS***.





La nuova CPU ritarda!

A QUANDO IL NUOVO CERVELLO?

Chi aspettava almeno per Marzo il sospirato aumento delle potenzialità sulla nuova CPU dell'***Xbox 360***, deve attendere purtroppo fino a Giugno di quest'anno. ***Microsoft*** rende noto che la nuova tecnologia a 65 nanometri, entrerà in vigore così tardi per garantire al massimo le funzionalità.

S.T.A.L.K.E.R in Europa

IL NUOVO CAPITOLO A MARZO

Il disastro di *Chernobyl* raccontato da *THQ*: il prossimo 16 Marzo conosceremo la famosa tragedia che nel 1986 sconvolse l'umanità, attraverso un nuovo videogioco che miscela tre generi diversi, ***FPS***, ***RPG*** e ***Survival Horror***: parliamo di ***S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl***, in uscita per PC.









Ubisoft annuncia i suoi 5 titoli per PlayStation 3

GIOCHI FORSE GIA´ VISTI... MA ATTENTI ALLE SORPRESE!

Il lancio europeo di *PlayStation 3*, previsto per i primi di marzo, la *Ubisoft* pubblicherà 5 giochi. I titoli per il debutto sul mercato PAL della neonata console *Sony* saranno: *Ghost Recon Advanced Warfighter 2*, *Splinter Cell: Double Agent*, *Rainbow Six: Vegas*, *Oblivion* e *Blazing Angels: Squadrons Of WWII*. Oltremodo curioso che in questi tempi la ***Ubisoft*** sembri prediligere delle "*non-novità*", poiché tutti questi titoli possiedono una versione per ***XBox 360*** o, nel caso del nuovo ***Ghost Recon***, l'avranno molto presto. Tutti titoli ottimi, per carità, ma già visti e quindi carenti di novità di rilievo. Staremo a vedere se ***Ubisoft*** ci sorprenderà!



PS3 a quota 75 Milioni

VINCERA´ SONY ENTRO IL 2010?

L'azienda *Datamonitor*, famosa nel campo delle ricerche di mercato, ha reso noti i risultati di un suo nuovo studio: la ***PlayStation 3*** di ***Sony*** diventerà la console dominante, vincendo la "*Console War*" con un'installazione di base di circa 75 milioni di unità sul territorio mondiale... il tutto entro il 2010!

Halo 3 a ottobre 2007?

BUNGIE ACCORCIA LE DISTANZE

La catena di negozi statunitense "*Walmart*" ha rivelato la possibile data d'uscita di ***Halo 3*** per il mercato "*a Stelle e Strisce*": 1° ottobre del 2007. E' comunque un'informazione da prendere "con le molle", poiché non ufficiale. Tenete sott'occhio il nostro sito per ulteriori indiscrezioni...



Worms in Live Arcade

L'atteso titolo retrogaming del famoso *Team17*, *Worms*, è in sviluppo per ***Xbox 360*** in una versione rivisitata e sarà scaricabile tramite *Marketplace* al presumibile costo di 800 *Microsoft Points* (10 euro circa).



Bully non fa più il bullo

Il gioco "*Canis Canem Edit*", conosciuto con il nome di "*Bully*", è stato al centro di innumerevoli critiche e, a causa dello scarso successo ottenuto, potrebbe anche non avere un capitolo successivo.



Total HD Disk: due in uno

Mentre continua la guerra per "l'alta definizione" tra ***BluRay*** di ***Sony*** e gli ***HDDvD*** di ***Toshiba***, la ***Warner Brothers*** annuncia l'innovativo "***Total HD Disk***" che racchiuderà i due formati in un unico supporto.



GTA 4 sotto accusa

Un avvocato americano di nome *Jack Thompson*, evidentemente sensibile al problema dei videogiochi violenti venduti ai minori, ha invitato l'illustre presidente della ***Microsoft*** a rinunciare alla produzione del titolo ***Rockstar*** per ***Xbox 360***.





METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS

Publisher: Konami **/ Genere:** Azione / Stealth **/ Uscita:** N / A




Non abbiamo fatto in tempo ad abituarci allo stile "giunglesco" di *Snake Eater*, che subito *Hideo Kojima* ci catapulta in una realtà urbana e quantomai futuristica. Il nostro amato eroe ci viene presentato con qualche anno sulle spalle: capigliatura grigiastra e baffi sono una testimonianza dell'età che anche sull'inossidabile ***Snake*** comincia a farsi sentire. Il trailer visionato ci mostra un conflitto fra due fazioni: i *Bedouin* e un non ben precisato movimento militare. Quest'ultimo, da quanto mostrato, sembra avere il sopravvento ma la furia nemica innescata dall'arrivo di numerosi ***Metal Gear*** piovuti dal cielo




(ora presenti in massa e dalla forma più snella e longilinea), sembra cambiare le sorti della battaglia. La forza e l'agilità dimostrata da questi nuovi prototipi è impressionante: ogni uomo e mezzo di trasporto viene calpestato e lanciato in aria con semplicità a dir poco disarmante. Straordinario l'effetto mostrato dal video in cui da un tratto di terreno, apparentemente spoglio, appare la capigliatura del temerario ***Snake*** che si mostra dopo il passaggio dei nemici, del tutto ignari della sua presenza. Sperando che ***Hideo Kojima*** cambi di nuovo idea (avrebbe ammesso che questo quarto capitolo sarebbe stato l'ultimo a tenerlo personalmente impegnato), ci diamo appuntamento ad un prossimo futuro con maggiori dettagli e magari con una data d'uscita certa che, come dichiarato, non sarà prima della fine del 2007.



SILENT HILL ORIGINS

Publisher: Konami **/ Genere:** Azione-Survival Horror
Uscita: Dicembre 2007

Per gli estimatori del genere horror, sta per giungere sulla "piccola" di casa *Sony* il primo capitolo della saga che per molti anni ha terrorizzato i videogiocatori di tutto il mondo: ***Silent Hill***. Questa volta, come si intuisce dal sottotitolo del gioco, affronteremo l'orrore alle origini, precedendo gli eventi che videro protagonista l'indimenticabile ***Harry Mason***. Da quanto trapelato e visionato, le ambientazioni del gioco sembrano ben ricostruire le caratteristiche della lugubre cittadina dall'intramontabile nebbia. Dobbiamo ammettere che la caratterizzazione atmosferica e scenografica del titolo anche su ***PSP*** sembra riuscire a trasmettere le giuste sensazioni: giocare nelle corrette condizioni ambientali (in cuffia e completamente al buio), potrebbe rivelarsi un'esperienza conturbante ed elettrizzante. Sulla trama possiamo raccontarvi veramente poco ma ci aspettiamo che la struttura di gioco torni a ricalcare il concetto base espresso dai primi tre episodi, concentrandosi più sull'esplorazione che sulle fasi action.








DARK SECTOR

Publisher: D3 Publisher **/ Genere:** FPS
Uscita: N / A

Qualche tempo fa, mentre la nextgen di console stava ancora muovendo i primi passi, i canadesi della ***Digital Extremes*** presentarono all'***E3*** del 2005 un ambizioso progetto indicandolo con il nome di ***Dark Sector***. Dalle informazioni trapelate sembrerebbe che il gioco per ***PlayStation 3*** sia un Action / Stealth di nuova generazione, giocabile sia in prima che terza persona. Nonostante la buona cura delle texture, graficamente presenta qualche difetto come ad esempio le animazioni del viso quasi assenti e limitate nel numero di espressioni. Anche l'audio che si ascolta nei filmati riscontra qualche carenza, risultando quasi muto in alcuni punti. Non ci resta che aspettare l'uscita del gioco alla fine del 2007 e tenere gli occhi aperti su questo titolo che, in ogni caso, ci è sembrato interessante...



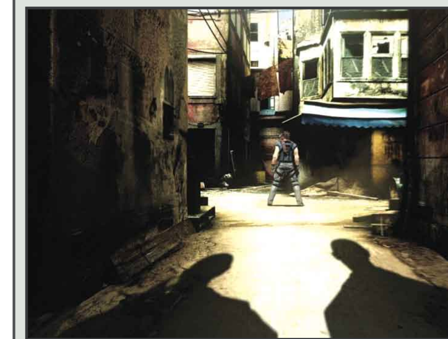




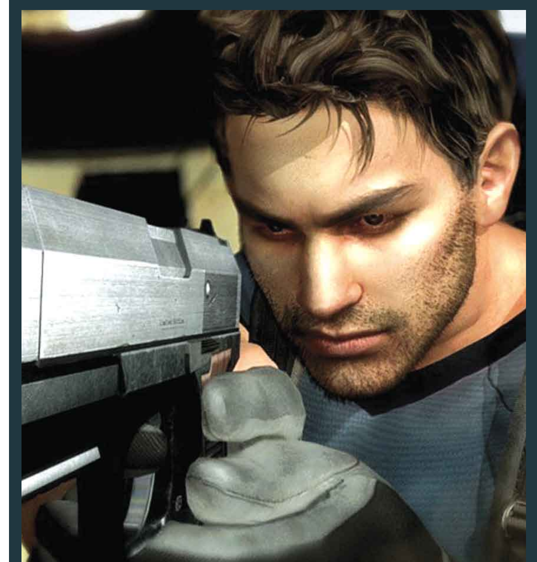
RESIDENT EVIL 5

Publisher: Capcom **/ Genere:** Azione-Survival Horror **/ Uscita:** N / A

Capcom* è di nuovo al lavoro sulla saga che negli anni Novanta conquistò milioni di giocatori appassionati di *Survival Horror. Resident Evil 5 è in fase di sviluppo per le console di nuova generazione che potranno garantire al titolo un impressionante livello qualitativo, sia in termini visivi sia in termini di gameplay. Da quel che è trapelato, si intuisce come la meccanica di gioco sarà basata sullo stile action che aveva contraddistinto il precedente capolavoro. Promessa anche una fisica maggiormente rifinita e realistica, in grado di ampliare la sensazione di veridicità e immersione



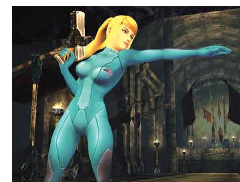
nel gioco. Il trailer visionato mostra un personaggio ancora non riconoscibile (molte voci vorrebbero ***Chris Redfield*** come principale candidato), nel bel mezzo di una cittadina apparentemente desolata, nei pressi di una non precisata zona desertica (lo deduciamo dall'intensità della luce e dal calore ambientale ricreato). Il luogo sarà ben presto invaso da un'orda di morti viventi bramosi di carne fresca. Per dettagli di maggior rilievo dobbiamo ancora pazientare... come gli zombie!



▲ E' Chris Redfield? Non si conosce ancora l'idendità di questo personaggio e neppure quella... della pistola!



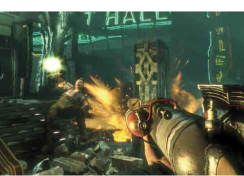
SUPER SMASH BROS. BRAWL

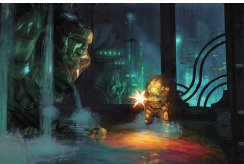





Publisher: Nintendo **/ Genere:** Picchiaduro
Uscita: Dicembre 2007

La battaglia sta per ricominciare: tutti i personaggi più amati di *Nintendo* (e non solo...) sono pronti a scendere nuovamente in campo, per quello che si rivelerà uno degli appuntamenti più significativi dell'anno: ***Super Smash Bros: Brawl***, il match da sogno tra tutti i personaggi della storica casa di *Osaka*. Come nella versione ***GameCube*** ritroveremo gli eroi più famosi della storia dei videogiochi che si affrontano in lotte all'ultima caduta, cercando di bissare l'azione e il divertimento del capitolo precedente. Questo episodio introduce alcuni personaggi moooolto interessanti: a cominciare da ***Wario***, ***Pit*** di ***Kid Icarus***, ***Samus Aran*** in versione ***Zero Suite*** e alcuni ospiti eccellenti, come ***Snake*** di ***Metal Gear***. Il concept è rimasto più o meno invariato, anche se è probabile che l'azione sconsiderata e frenetica vista sul Cubo sarà "rallentata" e resa più tecnica, in modo da rendere il tutto più accessibile al grande pubblico. Se questa scelta sarà un bene oppure un male ovviamente lo scopriremo soltanto con la versione definitiva. Squadra che vince non si cambia: se avete amato il primo titolo potete tranquillamente iniziare a prenotare il sequel, mentre tutti gli altri sono avvisati, visto che stavolta il gameplay sarà più semplice e immediato... ***Wiimote*** *docet*!



BIOSHOCK

Publisher: 2K Games **/ Genere:** FPS-RPG
Uscita: N / A 2007

Lo dico subito, questo titolo non si confà alle persone che soffrono di claustrofobia e mal di mare. ***Bioshock***, gioco osannato allo scorso ***E3*** dalla critica, si propone oggi come uno degli appuntamenti più attesi dagli appassionati di videogiochi e in particolare della console di nuova generazione ***Microsoft***. Si presenta come uno sparatutto in prima persona caratterizzato da una forte componente strategica ed ***RPG***. L'ambiente ricreato dagli sviluppatori ***Irrational Games*** è carico d'atmosfera e sprizza qualità da ogni poro; ci si ritrova in una natura quantomai irreale e ambigua, più precisamente in un mondo sottomarino costruito artificialmente. Se il titolo mantenesse tutte le aspettative che finora ha avanzato ci ritroveremo un sicuro capolavoro...

XXXHolic & Tsubasa Chronicle

Due film d’animazione raccolti in un cofanetto unico per tutti gli appassionati!

Le Clamp non hanno certo bisogno di presentazioni: le autrici di Magic Knight Rayearth e Clover tornano in scena con il film d’animazione di XXXHolic, intrigante serie dedicata al pubblico femminile che mescola tinte misteriose e dark con elementi di comicità e leggerezza. La pellicola, uscita nei cinema giapponesi nel 2005, ha riscosso un grandissimo successo anche grazie all’ottima regia e sceneggiatura. La trama racconta le vicende di ***Watanuki***, un ragazzo che riesce suo malgrado a vedere gli spiriti; questa sua facoltà diventa presto un tormento e decide di rivolgersi ad una specialista, la strega ***Yuko Ichihara***; la donna pretende in cambio che il ragazzo diventi il suo domestico, oltre ad accompagnarla nel proprio “lavoro”. In questo film seguiremo il caso di una giovane donna che non riesce più a entrare nella propria abitazione: ***Watanuki*** avrà quindi il compito di investigare... Un’ottimo *OAV*, reso ancor più intrigante dalla presenza di un secondo film, questa volta dedicato alla serie di ***Tsubasa Chronicle***: protagonista delle vicende è il giovane ***Syaoran***, accompagnato dalla principessa ***Sakura***, dal guerriero ***Kurogane*** e dal mago ***Fay D. Flourite***; insieme dovranno debellare la minaccia di un re che sta tentando di distruggere il proprio regno... e in loro aiuto arriverà addirittura la strega ***Yuko*** in un divertente cross-over! Insomma, un cofanetto doppio veramente speciale!

SITO UFFICIALE: www3.nhk.or.jp/anime

TITOLO ORIGINALE: Gekijoban Tsubasa Chronicle: Tori Kago No Kuni No Himegumi – **ANNO:** 2003 – **SOGGETTO ORIGINALE:** Clamp **REGIA:** Itsurô Kawasaki – **SCENEGGIATURA:** Junichi Fujisaku, Midori Goto – **ART DIRECTOR:** Michiko Shinohara – **CHARACTER DESIGN:** Minoru Yamazawa – **MUSICHE:** Yuki Kajiura – **ART:** Akihiro Hirasawa – **PRODUZIONE:** Production I.G.



BOARD GAMES

A cura di Emanuele “Exodus” Bianchi

AT-43



Dopo Confrontation, Rackham tenta il bis

Semplicità e divertimento per un titolo davvero convincente!

Uscito sotto Natale, questo magnifico gioco promette decisamente bene. L’editore è *Rackham* che, dopo l’indiscusso successo di *Confrontation*, si spinge nel futuro... ma sempre con lo stesso intento: creare bellissime battaglie dove “massacrarsi” con gli amici. A differenza di molti altri titoli, ***AT-43*** punta a combattimenti più ristretti, chiamati schermaglie, dove impiegare una decina di miniature e una mezz’ora del proprio tempo, senza comunque perdere in profondità e fascino. Diamo un’occhiata alla confezione: troverete un manuale di ben 120 pagine a colori, 19 miniature in plastica (tra cui 2 macchine da guerra!), un poster da usare come plancia di gioco, elementi di decoro, 6 dadi, un metro a nastro e 9 carte di riferimento. Che dire... decisamente ricco! Inoltre è possibile reperire materiale aggiuntivo dal sito ***www.at-43.com***, per variare l’esperienza di gioco. Se ancora non vi siete fatti un regalo, ***AT-43*** è caldamente consigliato: il binomio semplicità - divertimento è sempre letale e qui ne abbiamo un evidente esempio!



THE PLAYER

REPORT DAL MONDO DEL NET-GAMING

IN COLLABORAZIONE CON IL SITO WWW.THEPLAYER.IT

Agony Realm è fuori dal mondiale: si concludono con delusione i Play-Off mondiali di Guild Wars



La gilda italiana non riesce ad acceder alle finali

Gli Agony Realm hanno preso parte alla prima fase dei Play-Off mondiali di ***Guild Wars***, senza purtroppo riuscire a qualificarsi per le finali. La gilda italiana ha riportato il punteggio di 2 vittorie e 3 sconfitte, ottenendo soltanto il ventisettesimo posto finale, mantenendo però il nono posto in *ladder*. Nonostante questa delusione, la stagione degli ***Agony Realm*** nel complesso è stata assolutamente positiva: hanno raggiunto il punteggio massimo mai ottenuto nell’arco di una stagione (circa 150 punti in più della precedente), il rank più alto nella *ladder* mondiale (7° come migliore, 9° a ladder conclusa) e sono si qualificati per la prima volta ai Play-Off ufficiali. Questo 2007 sarà l’occasione giusta per il meritato riscatto: forza ragazzi, siamo tutti con voi!

Intervista a Fulvio Iannetti, Clan Leader della sezione Counter Strike 1.6 degli Allied Serial Killers

MULTIPLAYER CHE PASSIONE!

ThePlayer: abbiamo intervistato ***Fulvio Iannetti*** degli ***Allied Serial Killers***, clan impegnato in numerosi tornei di ***Swat 4*** e ***CS 1.6.*** Come prima cosa facciamo conoscenza…

Fulvio Iannetti: Mi presento, sono Fulvio Iannetti ho 22 anni e mi occupo delle pubbliche relazioni degli ***ASK***.

TP: Da cosa nasce l’idea di creare un team per giocare online ?

FI: L’idea che diede vita agli ***ASK*** nasce nel lontano 1998, con l’uscita di ***Half-Life***. Inizialmente i membri erano due, ma poi pian piano gli ***Allied Serial Killers*** presero forma e sostanza.

TP: Da quanto tempo giochi in team ?

FI: La mia avventura con il netgaming è iniziata circa quattro anni fa con la versione 1.5 di Counter-strike. Inizialmente giocavo per divertimento ma poi ho provato ad entrare in un clan e, successivamente, ne ho creato uno io. Ora la mia avventura sta continuando negli ***ASK***.

TP: Cosa vuol dire per te far parte di un team?

FI: Un team per me prima di tutto è un gruppo di amici di cui puoi fidarti. Giocare per un team significa dare il 100% ogni volta, essere seri, rispettare le regole e impegnarsi sempre e comunque.

TP: Cosa pensi del multiplayer?

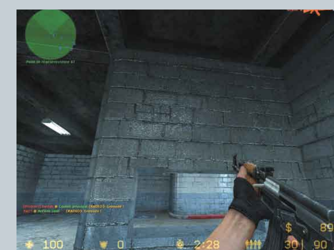
FI: Dio benedica l’uomo che ha lanciato il primo gioco in multiplayer! Il multiplayer è una realtà che permette di conoscere nuove persone giocando e divertendosi.

TP: Il miglior titolo con cui hai avuto la possibilità di giocare fin’ora?

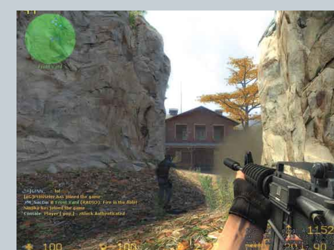
FI: Counter Strike: secondo me è il multiplayer più bello del mondo.

TP: Speriamo che riusciate a raggiungere sempre miglior risultati *In-Game*!

FI: Grazie a voi ragazzi, e complimenti per il magazine!











CLANLIFE - Oggi vi presentiamo il Clan ITF



Gli ***ITF*** nascono il 27 Settembre 2006, dall’idea di tre ragazzi: ***Micene di Sagittario***, ***Toto*** e ***Il Presidente***. Dopo aver realizzato un sito dedicato al clan (***www.clanitf.tk***), gli ***ITF*** si dedicano inizialmente a un solo gioco: ***SWAT 4***. Il numero di iscritti aumenta velocemente, tanto da spingere all’apertura una nuova sezione dedicata a ***Call Of Duty 2***, affidata alla gestione di ***Il Presidente***. ***ITF*** partecipa a due tornei di S4, ***Elite Tournament ‘06*** e ***Ladder Swat 4***, e alla decima ***Honoures*** di ***Call of Duty 2***, senza riuscire a primeggiare ma dimostrando passione e divertimento. Attualmente il clan promuove tornei e sfide a ***Counter Strike***.



HTC P4350: il PDA phone di nuova generazione

Tecnologia e design... a portata di palmo!

Far coesistere un cellulare e un palmare sullo stesso dispositivo è una scelta tecnica che le maggiori case produttrici di telefonia stanno adottando ormai da tempo con notevole successo. L'***HTC P4350*** è un mobile e un mini computer a tutti gli effetti e possiede il notevole vantaggio di avere una tastiera a scomparsa che lo rende esteticamente leggero e sinuoso. Grazie a ***Microsoft Windows Mobile 5.0*** permette di utilizzare svariate applicazioni come ***Media Player*** e ***MSN***, nonchè la visualizzazione di documenti in vari formati con una connettività totale in ***Bluetooth***, ***GPRS*** o ***Wi-Fi***.

Tecnologia tutta da... indossare!

Le giacche Hi-Tech di Burton Snowboards e Motorola

Sarà un inverno all'insegna dell'alta tecnologia: ce lo conferma il *3 GSM World Congress* di *Cannes* che ha presentato una carrellata di novità interessanti. Tra queste ha destato maggior scalpore la nuova collezione di tecno-giacche realizzate da ***Burton Snowboards*** e ***Motorola***: sulla manica hanno un pannello che permette, tramite una semplice interfaccia, di trasferire file in ***Bluetooth***, gestire le funzionalità di un ***iPod*** ed effettuare telefonate. Nel colletto troviamo invece un microfono e delle cuffie *DJ-style* incorporate. Che idea!



La semplicità di comunicare

Il miglior modo per parlare in vivavoce... al volante!

Può essere interfacciato con qualunque dispositivo *Bluetooth* e *MP3*, si installa in pochi minuti e permette di ascoltare musica e di parlare in vivavoce come mai prima d'ora; stiamo parlando del nuovo ***Automotive T605***, un particolare *device* per auto dotato di un'innovativa tecnologia di riduzione del rumore e dell'eco. Decisamente il numero uno nel suo genere.







Full HD: il futuro dell'alta risoluzione

Finora non avete ancora visto niente: siete pronti per il vero HD?

Se pensavate che i monitor *HD-Ready* avessere raggiunto un traguardo invalicabile, siamo felici di smentirvi: i nuovi ***TV LCD Full-HD*** sono stati definiti come i "veri" schermi *High Definition* e possiamo facilmente capire perché: la maggior parte di essi supporta soltanto gli standard *1080i* e *1080p* per una risoluzione che raggiunge i 1920 x 1080 pixel; questo significa che la differenza è percepibile fin dal primo sguardo. Tra i migliori vogliamo citare i modelli ***Philips 42PF9731*** e ***Sony KDL40X2000***.





Quando il cinema entra nelle vostre case

InFocus IN72: il videoproiettore Home Theater dalle alte prestazioni

La nuova lineup di proiettori *InFocus* sembra puntare sull'estetica: il look elegante e futuristico di questo IN72 ne è la prova tangibile. Ma le prestazioni? Pur essendo un ***DLP 480p*** riesce comunque a mantenere un'ottima definizione e fluidità di immagine; i colori sono molto vivi e dettagliati e il contrasto è sempre perfettamente bilanciato. Un dettaglio che contraddistingue questo modello è la luminosità, più incisiva rispetto ai precedenti modelli, permettendo una buona visione anche in presenza di luce naturale. Purtoppo la qualità ha un costo: il suo prezzo è superiore ai 1000 Euro...









VIDEOGIOCHI IN ITALIA: UNO SVILUPPO POSSIBILE?

3DDAY: un'occasione per discutere di "Research & Development"

■ **A cura di Cesare Arietti**

Gli addetti ai lavori non hanno dubbi: l'Italia soffre di una grave sindrome informatica e le cure sono pressoché assenti. E' quanto emerge dall'incontro con i relatori del ***3DDay***, la manifestazione dedicata alle tecnologie che si è svolta dall'1 al 3 dicembre presso l'***Università Tor Vergata*** di Roma. All'appuntamento hanno partecipato numerosi esperti del panorama informatico internazionale, tra cui il programmatore e ricercatore ***Alessio Malizia***, il designer ***Emanuele Salvucci*** di ***Forward Games*** e ***Raoul Carbone***, fondatore di ***Black Sheep Studios***, che sono intervenuti sul tema *Research & Development* moderati dal docente universitario ***Fernando Tornisiello***. Unanime la riflessione sulla situazione del mercato nazionale: l'Italia non è in grado di produrre videogiochi e applicazioni informatiche su larga scala, per assenza di produttori (publisher) e strategie economiche che favoriscano lo sviluppo di risorse multimediali. Un paradosso, per un Paese che invece è al primo posto in Europa nel numero di cellulari venduti e per la richiesta di contenuti scaricabili. Ma qual è la reale situazione dei programmatori e delle case di sviluppo nostrane? ***Francesco Russo***, caporedattore di ***3DMansion Magazine*** e curatore della sezione 3D di ***www.game-prog.it***, racconta la sua esperienza online, a contatto quotidianamente con giovani talenti: i nostri programmatori sono molti, ricchi di talento e capacità. A mancare però sono le strutture e le aziende che abbiano bisogno di tali competenze, a parte rari casi isolati. Le possibilità di lavoro sono presenti prevalentemente all'estero, dove invece si investe da tempo nella ricerca e nella modellazione 3D. Un problema che in apparenza riguarda esclusivamente il "piccolo" mercato dei videogiochi (superiore nel 2006 a quello di cinema e televisione insieme), ma che in realtà colpisce per "*effetto domino*" ambiti paralleli come il cinema, dove la diffusione di società specializzate in elaborazioni digitali risulta minima rispetto a quella degli altri Paesi. Un disastro tecnologico?

Per fortuna le software house italiane possono vantare talento e competenza: è il caso di ***Artematica***, che ha sviluppato ***Jonathan Danter***, e di ***Forward Games***, attualmente al lavoro sullo spettacolare ***Notcom Racing***, gioco di corse futuristiche supportato da un impressionante dettaglio grafico. Insomma l'Italia trascura un campo direttamente connesso con lo sviluppo di risorse, lavoro ed economia: il lato positivo, se non altro, è che le cose possono soltanto migliorare...









Rule Of Rose: vince chi seppellisce viva... la notizia!

Polemica rovente in Italia: dopo lo scandaloso articolo rilasciato da ***Panorama*** e scopiazzato da ***Gamesradar*** (i due testi sono messi a confronto su http://forumgamesradar.futuregamer.it), l'opinione pubblica si indigna e chiede controlli immediati per arginare la violenza nei videogiochi. E' l'inizio di una "*querelle*" mediatica che vede intervenire politici, associazioni di genitori, psicologi e opinionisti più o meno, ma decisamente meno, preparati. Tutti contro ***Rule Of Rose***, gioco che nessuno conosce e di cui tutti parlano; bastano pochi giorni e ***Sony*** annuncia con un comunicato ufficiale l'intenzione di non distribuire il titolo. Peccato che nulla o poco dell'articolo corrispondesse a verità: l'***Unione Europea***, per voce del commissario alla *Società dell'Informazione e Media*, ***Viviane Reding***, ha addirittura bacchettato i politici nostrani, ricordando che esiste già un organo europeo di autoregolamentazione, ***PEGI***, attivo (e funzionante!) dal lontano 2003.

DIGITAL MUSIC Trasforma il tuo computer in un'orchestra

Alla scoperta del formato Midi: minicorso a puntate per conoscere le reali potenzialità dei nostri PC



Master è lo strumento che invia le istruzioni Midi da eseguire, Slave è quello in grado di eseguirle. Una Master Keyboard è una tastiera muta in grado di inviare solo messaggi Midi, priva di riproduzione sonora ma utilissima per chi utilizza esclusivamente strumenti virtuali.

MUSICA IN MIDI

A cura di Emiliano "Dj Lomu" Grossi

TANTI LO USANO... MA POCHI LO CONOSCONO!

Chi si occupa di musica e computer avrà certamente incontrato una parola che suscita spesso confusione: ***Midi***. Di cosa si tratta esattamente? E quali possono essere le sue applicazioni pratiche? Midi e Audio sono due formati diversi in cui vengono registrati e riprodotti i dati musicali. La registrazione audio è semplicemente musica memorizzata su qualsiasi tipo di supporto (CD, Mini Disc, cassetta, vinile...). Il Midi non è







musica ma un insieme di codici che dialogano con lo strumento ricevente, "indicandogli" le note da suonare e quando suonarle, i timbri da emettere, la dinamica da utilizzare (ad esempio la forza che poniamo sui tasti del pianoforte) e quale cursore muovere...

Su uno strumento possiamo trovare fino a tre porte Midi: ***Midi In*** è la porta in cui vengono ricevuti messaggi dall'esterno, ***Midi Out*** è la porta dalla quale si trasmettono le informazioni e infine il ***Midi Thru*** (abbreviazione di *Through*, ossia attraverso), è quella infine che trasmette la copia esatta dei messaggi ricevuti nel Midi In e che permette la connessione di più apparecchiature in cascata, suonando ad esempio una melodia con differenti tastiere contemporaneamente. **(Fine prima parte)**

INFO: *La seconda parte dell'articolo sarà pubblicata il prossimo mese! (GAME numero 15 - Febbraio 2007)*

SOFTWARE Ultime novità nel campo delle utility

Un lettore multimediale per tutte le esigenze

JET AUDIO 6.2.8

Molte novità nella nuova versione del player Audio / Video realizzato da COWON

■ **A cura di Stefano Dicati**





Il binomio "*Musica & Internet*" è diventato sempre più stretto: non stupiamoci dunque se i software dedicati aumentano in quantità e qualità. E' il caso di ***Jetaudio***, attualmente alla versione 6.2.8, in grado di riprodurre tutti i file audio e aggiungere numerose funzioni per gestire le proprie compilation. A partire dalla possibilità di masterizzare e convertire qualsiasi file ***MP3*** su CD, per ottenere veri e propri album da ascoltare con ogni tipo di lettore in commercio. Come la maggior parte dei player disponibili in rete, ***Jetaudio*** supporta funzioni di *Internet Broadcasting* per ascoltare le moltissime radio presenti online. Inoltre possono essere utilizzati numerosi effetti di equalizzazione e funzioni di *Audio Ripping*, con cui registrare parti a scelta dei brani in esecuzione. E per gli amanti della musica live è stata aggiunta una divertente modalità Karaoke... Un prodotto insomma ben confezionato: dategli un'occhiata!

"E oggi che skin mi metto?"

Anche Jetaudio, come la maggior parte dei Player Audio, offre diverse skin per l'interfaccia: potrete quindi divertirvi a scegliere la grafica più adatta ai vostri gusti!

Sito ufficiale: *www.jetaudio.com* - **Prezzo:** *Versione base: Gratuita / Versione completa: $ 29,00*

HARDWARE UPDATE

PERIFERICHE, ESPANSIONI E PLUG-IN

LO SHUTTLE DEI VIDEOGIOCHI

XPC SD37P2: il perfetto sistema "barebone"

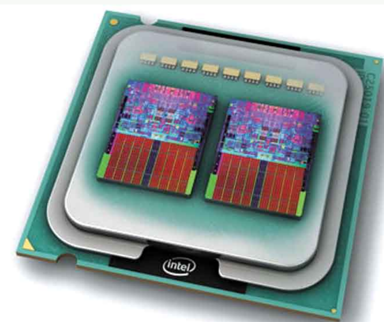
La nota azienda taiwanese *Shuttle* ha da poco immesso nel mercato un nuovo sistema compatto, studiato appositamente per i videogiocatori: si tratta dell'innovativo modello barebone ***XPC SD37P2***, dotato di ben due slot ***PCI Express x16***, un processore ***Intel Core 2 Extreme X6800*** e una scheda grafica ***GeForce 7950 GSX2***. I componenti di prima categoria che possiede non possono che riflettersi in prestazioni che hanno dell'incredibile: ma tutto questo riesce a giustificare il prezzo di 3300 Euro, iva compresa?



CORE 2 EXTREME QX6700

Intel raddoppia la potenza, anzi, quadruplica!

Moltiplicare la velocità e le prestazioni? Niente di più facile per *Intel*: il nuovo *QX6700* ingloba, in un'unico chip, due processori dual-core. Questa nuova CPU alla quarta potenza è in grado di raggiungere tranquillamente una velocità di 3.33 GHz ma, con i dovuti sistemi di raffreddamento, può superare anche i 4 GHz. Dobbiamo tener conto che la maggior parte delle applicazioni (compresi i videogiochi) non supportano ancora tale tecnologia. I *quad-core* approderanno non prima della fine del 2007.



LA RIVOLUZIONE DI NVIDIA

Geforce 8800: mai più rallentamenti!

Chiamarla "tecnologia aliena" non sarebbe corretto... ma neanche troppo audace: la nuova scheda grafica *GeForce 8800 GTX* di *Nvidia* ha anticipato i tempi, proponendo delle caratteristiche tecniche che non sono ancora pienamente sfruttabili dai software odierni. E forse nemmeno dall'hardware odierno, dato che la sua dimensione è troppo elevata per poter alloggiare in molti case attuali (27 cm di lunghezza). Il prezzo è poco accessibile (oltre i 600 Euro) ma è pienamente giustificato dalle incredibili prestazioni che offre: permette di far girare titoli molto pretenziosi (come ***Oblivion*** e ***Ghotic 3***) al massimo dei dettagli, mantenendo un *Frame Rate* ancorato sui 30 fps. E' senza dubbio la miglior scheda del momento... Ora attendiamo la risposta da ***ATI***!





LA FAMIGLIA PORTEGE DI TOSHIBA

M400: Il nuovo Tablet Pc ultra compatto

La tecnologia dei tablet pc sta compiendo passi da gigante grazie soprattutto a case produttrici, come Toshiba, che propongono idee sempre nuove e originali. Per chi non sapesse di cosa parliamo, un tablet pc è un computer simile ad un notebook ma con uno schermo touch-screen integrato che permette di scrivere e disegnare a mano grazie ad un pennino chiamato "digitizer". Il modello che vogliamo presentare appartiene alla rinomata famiglia dei ***Portégé***: l'***M400*** è leggero ed elegante, possiede un display di 12,1" con risoluzione di 1400 x 1050 pixel, un processore ***DualCore Intel Core 2 Duo T5500,*** un HD da 100 Gb e RAM da 1 Gb.



TUTTI DJ CON LOGITECH WIRELESS

Ascoltare la musica dal PC... in bluetooth!

Colleghiamo il *Wireless DJ Music System* ad una porta *USB* del PC e siamo pronti per ascoltare la musica... ovunque. Una soluzione davvero comoda che ***Logitech*** ha pensato per tutti coloro che vogliono continuare ad apprezzare i proprio brani, memorizzati nel computer, in qualunque parte della casa. Il dispositivo è composto da un trasmettitore bluetooth, un ricevitore e un telecomando (con oltre 30 metri di portata massima). Grazie a quest'ultimo sarà possibile programmare e controllare la vostra playlist: il piccolo display posto sul fronte possiede un'interfaccia molto semplice e dettagliata. Che dire: un'idea davvero geniale!










TORNEI SOTTO L'ALBERO: TUTTE LE SFIDE DI NATALE

Orta Nova, Napoli e Roma: un nuovo calcio d'inizio per il "Mondiale" più bello di PES 6

■ **A cura di Fabrizio "Bibbifà" Falsetti**

Oltre 450 giocatori, più di seicento match disputati e una folla oceanica di pubblico: è lo straordinario traguardo raggiunto al Gamecon di Napoli, grazie alla collaborazione tra Federazione Nazionale Italiana Videogiocatori e CPW, comunità online di videogiocatori da tempo impegnata nella promozione di eventi (www.cpw.vg). La manifestazione campana, che si è svolta dall'8 al 10 Dicembre 2006, è stata la cornice della più importante tappa di ***Pro Evolution Soccer*** mai organizzata: le postazioni di gioco sono state letteralmente prese d'assalto dai giocatori! I primi quattro classificati si sono qualificati direttamente per le ***Finali Nazionali FNIV***, che si svolgeranno a Roma il prossimo ottobre. Ma le Festività sono state anche l'occasione per promuovere numerose tappe, soprattutto nel Centro-Sud: come il ***Onepiece Cup 2006*** di Orta Nova (FG) e il ***Pes Brothers Tournament***, che si è svolto a Roma, organizzati rispettivamente da ***Giuseppe "Onepiece" Brattoli*** e da ***Daniele "Seminetor" Bernabei***, affiancato dal fratello ***Pes Brother***. Le due tappe hanno visto la partecipazione di 240 giocatori davvero molto competitivi: in particolare segnaliamo ***Tony Yayo***, ***Bestia***, ***Cloro***, ***Brunaldo10***, ***Auron***, ***Rebus***, ***The Punisher***, ***Sagiptar***, ***Sauron*** e ***Virgil***, che hanno dato del filo da torcere ai consueti campioni meritando l'applauso degli spettatori. Sorprese tra i finalisti: ad Orta Nova è salito sul podio ***Ice Cube*** (del ***Clan G-Unit***) dopo un serrato match contro ***The Wall***, beniamino locale del clan ***La Ciurma***. Il campione ***Kerobba*** ha inaspettatamente racimolato un dignitoso terzo posto ma ha ristabilito "*l'egemonia del migliore*" surclassando tutti gli avversari nella successiva tappa di Roma, che si è tenuta nella sala giochi ExtraBall lo scorso 7 gennaio. Ora non resta che preparare le valigie: il 27 di questo mese saremo a Varese, a Febbraio toccheremo Teramo e Bologna, mentre a marzo raggiungeremo Rimini... il divertimento continua!







FNIV PER IL SOCIALE

Quest'anno la Federazione Nazionale Italiana Videogiocatori ha deciso di organizzare eventi e tornei per beneficenza. La prima manifestazione si è svolta il 3, 4 e 5 gennaio a Taranto, presso il Mc Donald del centro commerciale Auchan: sono stati raccolti 1500 Euro da donare in beneficenza alla Fondazione Ronald Mc Donald; il tutto grazie alla collaborazione con Virtual Center di Taranto. Se siete interessati a segnalarci fondazioni o enti disposti a promuovere questa iniziativa scrivete a: *info@fniv.it*





Dicembre: le prime prove in diretta del Nintendo Wii

I *Nintendo Wii* è finalmente approdato sui lidi italiani, anche se in numero decisamente esiguo: solo i pochi fortunati che avevano prenotato la console da tempo sono riusciti a mettere le mani sulla chiacchierata piattaforma. Dopo la veloce anteprima del ***Gamecon***, abbiamo raggiunto due negozi romani, ***Virtual Dream*** e ***Player One***, che ci hanno messo a disposizione diverse postazioni di gioco. Il risultato? Tanto tanto movimento...! Provando ***Wiisport*** per la prima volta chiunque rimane di sasso: basta un movimento del braccio per realizzare smash degni dei migliori tennisti! In una parola: immediatezza. Con il ***Wii*** tutti possono accedere alle dinamiche di gioco, grazie ai movimenti del proprio corpo: sembra proprio che il futuro dei videogiochi sarà davvero "***in mano nostra***"...

Publisher: SEGA | Developer: Sonic Team | Genere: RPG | Giocatori: 1 - 16







I personaggi risultano ben fatti, soprattutto per quanto riguarda il design, gli ambienti sono suddivisi in piccole zone discretamente dettagliate, mentre convincono meno i mostri, un po' bizzarri e molto simili in alcuni casi.

PHANTASY STAR UNIVERSE

E' arrivato il capitolo più affascinante e coinvolgente della leggendaria serie "made in SEGA"!



DISPONIBILE ANCHE PER:
Pc, Xbox 360

A cura di:
Claudio "Tor Landeel" Fortuna

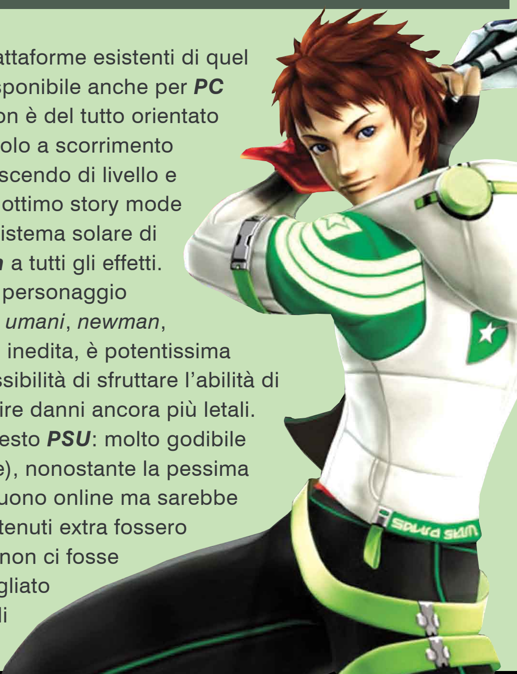




Ci sono titoli che nella vita ti segnano, che ricorderai sempre con nostalgia e che rigiocherai con piacere. Ci sono titoli che hanno scritto la storia dei videogames, innovativi, coinvolgenti, incredibilmente realistici. Esistono poi giochi che donano al giocatore qualcosa in più, avventure idealmente infinite vissute con amici virtuali sparsi per tutto il mondo: si tratta dei giochi online. Ormai questo genere è una realtà affermata, tanto che ne spuntano continuamente come funghi. ***Phantasy Star Universe*** è per ***SEGA*** il tentativo di riaffermare una serie di successo inaugurata su ***Dreamcast*** e convertita praticamente su tutte le piattaforme esistenti di quel periodo, ***PlayStation 2*** esclusa: proprio su questa piattaforma rinasce questo *Action-RPG*, disponibile anche per ***PC*** e ***Xbox 360***. Il genere del gioco è da distinguere da tutti gli altri titoli online: non è massivo, non è del tutto orientato verso le missioni classiche (come ad esempio il recupero di oggetti) ma somiglia più ad un titolo a scorrimento con elementi da gioco di ruolo; lo scopo è eliminare tutti i nemici vagando per i dungeon, crescendo di livello e trovando nuove armi ed oggetti. Premesso questo, a differenza di ***PSO***, ***Universe*** vanta di un ottimo story mode che ci mette nei panni di ***Ethan Waber***, nell'avventura che lo porterà a viaggiare per intero il sistema solare di ***Gurhal*** e divenire un ***Guardian*** a tutti gli effetti. Si comincia creando il proprio personaggio sulla base di 4 differenti razze: *umani*, *newman*, *casts*, e *beasts*. L'ultima razza, inedita, è potentissima nel corpo a corpo ed ha la possibilità di sfruttare l'abilità di trasformarsi in bestia per infierire danni ancora più letali. In sintesi, difficile giudicare questo ***PSU***: molto godibile e duraturo offline (più di 30 ore), nonostante la pessima *IA* dei compagni di squadra, buono online ma sarebbe stato eccezionale se tutti i contenuti extra fossero stati disponibili da subito e se non ci fosse stato il canone mensiel. Consigliato a chi vuole provare qualcosa di diverso e agli appassionati



Le battaglie contro i Boss sono emozionanti e spettacolari, mentre la grandezza dei nemici è inversamente proporzionale a quella delle minigonne...









Valutazione	Phantasy Star Universe	PS2	
GRAFICA	65	**GIOCABILITA'**	85
+ Buono il design - Mal gestita e con rallentamenti		+ Semplice ed immediato - Molti contenuti bloccati online	
SONORO	88	**LONGEVITA'**	82
+ Ottima la colonna sonora + Ben fatto il doppiaggio		+ Niente male lo story mode - Costi in rete non giustificati	
L'universo è in espansione!	||| GLOBALE 84 |||		

 CARATTERISTICHE: Supporta Stereo Surround, Memory Card, Vibrazione | **ONLINE** ☑

Giocatori: 1 - 2 | Genere: Sport | Developer: Team Ninja | Publisher: Tecmo









Beato tra le donne... virtuali

Nonostante la sfortunata vicenda di *Zack*, che ha visto la sua prima isola affondare come *Atlantide*, sembrerebbe che il baldanzoso "giovinotto" sia riuscito a rimettere in piedi uno splendido paradiso tropicale per ospitare le ragazze più "simpatiche" della storia dei videogiochi. Il filmato iniziale introduce il giocatore in una aspettativa che ben presto sarà delusa dai primi minuti di gioco… All'inizio della vostra avventura sceglierete una partner che vi accompagnerà per l'isola e, a seconda di come vi comporterete, rischierete di perderla o renderla felice. Sicuramente avere nove bellezze che litigano per noi potrebbe sembrare decisamente bello, tuttavia... sarà davvero così divertente? Sbloccare i numerosi extra attraverso minigiochi che a lungo andare risultano decisamente ripetitivi, farà "*uscire di melone*" per lo stress la stragrande maggioranza dei giocatori...



DEAD OR ALIVE XTREME 2

Vi diamo il bentornato sull'isola dei divertimenti più sexy del mondo!



IN ESCLUSIVA PER:
Xbox 360

A cura di: Simone "Cloud" Giorgi

Discutendo in redazione siamo giunti alla conclusione che esiste un solo modo per farsi una bella vacanza in un paradiso tropicale durante l'inverno: prendere una ***Xbox 360***, caricare ***Dead or Alive Xtreme 2*** e mettersi comodamente seduti in poltrona… Questo Natale, dolce come un pandoro pieno di zucchero, è arrivato a "riscaldare" il nostro inverno uno dei giochi più amati dai maschietti: non perdiamo tempo e con pinne, fucile ed occhiali andiamo a vedere di cosa si tratta. Ci troveremo di fronte ad una trama piatta quanto una tavola da surf: ***Zack*** (famoso personaggio della serie) è riuscito anche questa volta ad attirare sulla sua isola le famigerate eroine della serie di ***Dead or Alive***. Avremo la possibilità di scegliere tra nove ragazze stupende e, vincendo alcuni minigiochi, vestirle come più ci aggrada, ricercando la ragazza perfetta che vorreste incontrare la prossima estate in spiaggia. Nonostante il ***Team Ninja*** abbia migliorato notevolmente la grafica, la realizzazione risulta ancora troppo lontana dalla nextgen: le ragazze sembrano in alcuni casi molto "plastiche" (non mi riferisco al silicone) e rigide e l'effetto "oleoso" dell'acqua, durante l'azione di gioco, è decisamente migliorabile e poco piacevole; sicuramente un minimo di impegno in più era nelle aspettative di tutti. La giocabilità non risente di troppi difetti: i comandi sono intuitivi e semplici, la parte riguardante il beach volley è rimasta quasi invariata (per la gioia dei giocatori del primo capitolo) e i restanti minigiochi sono stati ben curati. Il sonoro, invece, in alcuni casi tratta musiche già largamente ascoltate nei vecchi giochi e quindi poco innovative, senza contare che le ragazze ripetono spesso le stesse frasi. Nonostante i tanti difetti, che speriamo vengano aggiustati in un eventuale terzo capitolo, ***Dead or Alive Xtreme 2*** resta comunque un regalo alternativo e piacevole da ricevere, specialmente se a farvelo... è la vostra ragazza!











Valutazione	Dead or Alive Xtreme 2	Xbox 360	
GRAFICA	64	**GIOCABILITA'**	72
+ Molto carina e colorata - Decisamente Old-Gen		+ Divertenti i minigiochi... - ...ma a volte ripetitivi e frustranti	
SONORO	55	**LONGEVITA'**	68
- Brani già ampiamente ascoltati - Effetti e voci da rivedere		+ Tanti extra - Non adatto ai meno pazienti	
Una sbandata... tra le curve	||| GLOBALE 64 |||		

ONLINE ☐ | **CARATTERISTICHE: Supporta 480p, 720p, 1080i, 16:9, Dolby Digital**







▲ Ho come l'impressione che l'omino sullo sfondo domani non si sentirà molto bene...



▲ In Rainbow Six bisogna appostarsi e attendere il momento per uscire fuori... e fare tana!

RAINBOW SIX: VEGAS

Ritorna la squadra elite antiterrorismo... e questa volta combatte tra roulette e slot machines!



DISPONIBILE ANCHE PER:
PlayStation 3, PC, PSP

A cura di: Stefano "Zarek" Dicati

Abbiamo di fronte uno dei migliori shooter degli ultimi tempi: *Rainbow Six: Vegas* abbandona le ambientazione anguste tipiche delle precedenti avventure della squadra *Rainbow*, presentando *Logan Keller* come nuovo comandante dell'unità e introducendo i giocatori al centro di un gameplay decisamente avvincente. Si tratta di un gioco che implementa importanti modifiche rispetto ai prequel, come la scomparsa degli indicatori di energia: una volta colpiti dal nemico, sarà possibile riacquisire le nostre facoltà soltanto riposandosi. Altra importante innovazione è l'uso di un tasto che, se utilizzato vicino ad un qualsiasi elemento dello scenario abbastanza grande da proteggere dal fuoco nemico, permetterà al giocatore di nascondersi, trasferendo la visuale in terza persona. Dai nostri ripari sarà possibile spostarsi per mirare precisamente un nemico, oppure esercitare un fuoco di sbarramento per tenere distanti gli avversari. ***Ubisoft*** è riuscita a offrire un'impronta narrativa così ben realizzata in questo capitolo, da renderlo decisamente cinematografico e interessante. Ovviamente non manca la possibilità di impartire ordini ai propri membri, sia con il pad che tramite supporto vocale, soluzione che però richiede un'inglese parlato di alto livello. L'intelligenza artificiale è curata in maniera impeccabile, rendendo adrenaliniche le partite a difficoltà elevate e competitive quelle a livelli più bassi. ***Vegas*** possiede un motore grafico e una complessità di dettagli notevole, tuttavia il cuore della parte visiva del gioco risulta spaccato in due: nella modalità single-player si hanno scenari decisamente ricchi di dettagli, mentre in multiplayer le ambientazioni risultano scarne e prive di elementi scenici. Incredibile è il multiplayer 7 vs 7 in ***Xbox Live***: i personaggi potranno essere personalizzati in ogni minimo dettaglio e tramite ***Live Cam*** sarà addirittura possibile sovrapporre i propri lineamenti al personaggio sotto controllo. Preparate dunque le squadre... è tempo di fare un giro di roulette a *Las Vegas*!





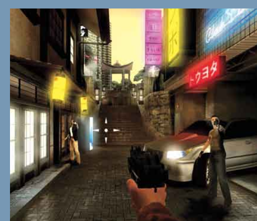


LAS VEGAS TUTTA DA VEDERE... E DA ASCOLTARE

Gli effetti grafici come esplosioni e fumo e la qualità degli oggetti inseriti negli scenari sono propri della nextgen e immergono il giocatore in un'esperienza visiva degna di nota. L'audio, come sempre nella serie ***Rainbow Six***, è la nota caratteristica che completa un prodotto già ottimo nel complesso, per non parlare dell'incredibile doppiaggio italiano!

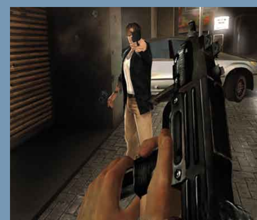
Valutazione	Rainbow Six: Vegas	Xbox 360
***GRAFICA* 88**	+ Tecnicamente eccellente - Scarna in multiplayer	
***GIOCABILITA'* 92**	+ Esperienza di gioco eccezionale + Ottime le novità introdotte	
***SONORO* 95**	+ Realizzazione impeccabile + Effetti incredibilmente realistici	
***LONGEVITA'* 90**	+ Multiplayer unico nel suo genere - Difficoltà non sempre equilibrata	
Las Vegas: cecchini d'azzardo!	**GLOBALE 91**	



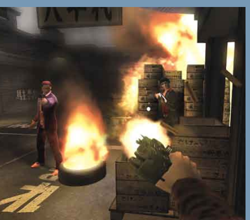












RED STEEL

La Ubisoft di Parigi varca la soglia del Wii con uno shooter in prima persona... nel vero senso della parola!











IN ESCLUSIVA PER:
Nintendo Wii

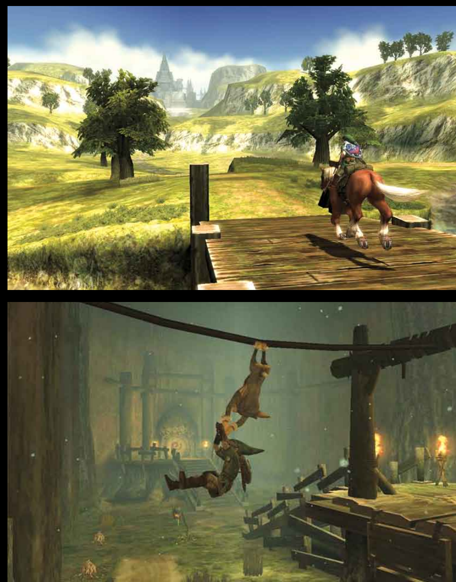
A cura di: Leonardo "Mikore" D'Ottavi

Line up è una parola pericolosa: indica i titoli più attesi al lancio di una console, su cui sono riposte le aspettative dei fan, ma è anche un pericoloso luogo di perdizione pieno di tentativi o esperimenti falliti. E mai come nel caso del ***Wii*** la line up ha costituito un così grande evento: ci troviamo di fronte ad un nuovo modo di immaginare l'interazione tra il giocatore e la console, quindi la curiosità ha raggiunto i massimi livelli. E parlando di ***Ubisoft***, capace di regalarci capolavori del calibro di ***Ghost Recon: Advance War***, l'annuncio di questo ***Red Steel*** ha solleticato l'interesse di parecchia gente. Da oggi in poi gli *FPS* cambieranno per sempre? Il discorso non è così semplice come potrebbe inizialmente sembrare. Tutto inizia quando ***Miyu***, la vostra fidanzata, viene rapita da una pericolosa gang criminale. E qui cominciano i guai: dovrete mettervi sulle tracce dei nemici per salvarla e sconfiggere il malvagio boss ***Tokai***. I ferri del mestiere saranno gingilli di vario tipo, dalle spade alle armi da fuoco, seguendo gli stereotipi fissati da qualsiasi ***FPS***; ma, come forse saprete, ci sono alcune soluzioni molto diverse da tutto quello visto fino ad oggi: parliamo ovviamente dell'uso di "un certo" *Wiimote*, controller che rileva i movimenti del giocatore riproducendoli su schermo. Purtroppo prendere confidenza con i controlli non risulta semplicissimo, senza contare che le sezioni con la katana sono pre-calcolate e non rispondono in maniera "libera" alle sollecitazioni del pad. Tutto cambia però quando si passa al resto dell'arsenale, visto che fucili e altre "sputafuoco" hanno una precisione più che buona. L'intelligenza artificiale risulta forse "troppo" artificiale e condiziona spesso l'esito dei combattimenti. Insomma, l'integrazione perfetta tra potenzialità tecniche della console e *Wiimote* dovrà attendere ancora un po'... magari in occasione di quel "piccolo" gioco che a noi piace chiamare ***Metroid Corruption***.





Valutazione	Red Steel	Wii
***GRAFICA* 72**	+ Fluida e funzionale... - ... ma troppo antiquata	
***GIOCABILITA'* 83**	- Problemi con la katana... + ... ma divertente nel resto	
***SONORO* 81**	- Nulla di eclatante... + ... ma nel complesso decente	
***LONGEVITA'* 75**	- Ci si poteva aspettare un coinvolgimento maggiore	
La katana colpisce... a vuoto!	**GLOBALE 79**	



THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS

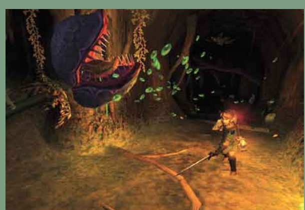
"Se rimpiangi la tua condizione, prova rancore per Zelda che ha scelto per te questo destino..."

DISPONIBILE ANCHE PER: GameCube

A cura di:
Cesare "Meteo" Arietti

E' tempo di affrontare il nostro ultimo viaggio, segnati dal destino e dal volere del Cielo. Dietro di noi lasciamo il villaggio dei ***Kokiri***, i piccoli bambini del bosco protetti dalle fate, e il mondo di Luce che un tempo veniva chiamato ***Hyrule***: è giunto il momento di inoltrarci nel ***Crepuscolo***, dove le ombre si muovono incerte e agitate. Una maledizione giunge dall'oscurità del passato, per appropriarsi del potere divino di ***Hyrule***: la ***Triforza***. Senza di essa il mondo è destinato a cadere nelle tenebre, privo di ogni speranza di salvezza. Soltanto una persona ha il potere di contrastare l'arrivo delle oscurità: ***Zelda***, la santa principessa del Regno e portatrice della ***Triforza della Saggezza***. Ma il ***Crepuscolo*** ha invaso il regno di ***Hyrule***, imprigionando la regione del castello in una coltre malvagia e soggiogando il villaggio ***Tauro*** dove vive il giovane ***Link***, che si tramuta per questo in una bestia feroce. Il viaggio nelle terre dell'oscurità è ormai cominciato e forse non vi sarà mai più ritorno... ***The Legend Of Zelda: Twilight Princess***, è stato atteso per otto lunghi anni, dai tempi di ***Ocarina Of Time***, quello che è ancora oggi considerato come la migliore opera mai realizzata su computer e console. Eredità pesantissima che si respira fin dalle prime scene introduttive, in cui ***Link*** attraversa le terre di ***Hyrule*** a cavallo di ***Epona***. Capitolo conclusivo delle trilogia che ha visto l'intermezzo di ***Majora's Mask***, ***Twilight Princess*** è la costruzione di un mondo immenso dove vivono centinaia di personaggi e popolazioni, sullo sfondo di terre ghiacciate, profondi laghi, deserti, fiumi, montagne, città, villaggi e molto, molto altro. La costruzione degli eventi ricalca la struttura di ***Ocarina Of Time***, a sua volta basata su quella di ***A Link To The Past*** (1990), dove la storia è introdotta dalla risoluzione di tre grandi prove: una volta superate inizia l'avventura vera e propria. La dinamica di gioco si orientata inizialmente sul versante azione e risoluzione di enigmi piuttosto che presentare elementi da ***RPG***, con uno sviluppo degli eventi decisamente rigido e obbligato, se confrontato con la perfetta introduzione di ***Ocarina Of Time***, dove tutto cresce gradualmente senza nessun tipo di costrizione evidente. Una situazione che permane almeno fino al completamento dei primi e lunghissimi dungeon, per poi lentamente cambiare spostando il bilanciamento di gioco verso l'esplorazione. Occorrono almeno quindici ore per entrare nella vera atmosfera di ***Zelda***, nonostante la ricchezza di idee presenti fin dall'inizio. Tutto il mondo che si spalanca successivamente è straordinario: cavalcare nelle praterie di ***Hyrule*** è entusiasmante, mentre ogni elemento che ci circonda sembra avere vita propria. Nonostante la vastità del progetto, che ha messo a repentaglio la forte identità dei capitoli precedenti, ***Twilight Princess*** riesce a integrare elementi molto diversi tra loro, creando un'esperienza che farà parlare di sé per molti anni a venire. La costruzione dei dungeon è qualcosa di mai visto prima, per profondità e semplicità, e meriterebbe uno studio a parte. Qualche perplessità invece sulla colonna sonora che a volte sembra quasi assente: le musiche più suggestive restano quelle tratte da ***Ocarina Of Time*** (ma forse è normale che sia così), anche se alcuni dei brani presenti sono di una sconcertante bellezza, come la musica in scala minore che si ascolta entrando a ***Hyrule*** con la pioggia. ***The Legend Of Zelda: Twilight Princess*** contende ai suoi precursori il ruolo di miglior gioco della storia: non ha la perfetta simmetria di ***Ocarina*** ma introduce continuamente elementi rivoluzionari (la ruota di ferro, il magnetismo...). Non resta dunque che riprendere il cammino verso la ***Triforza*** e affrontare la battaglia più oscura del Regno di ***Hyrule***... La leggenda di ***Zelda*** ha finalmente ricominciato a splendere!









Valutazione	Zelda: Twilight Princess	Wii	
GRAFICA	***96***	***GIOCABILITA'***	***98***
+ Hyrule sembra avere vita! + Animazioni e colori grandiosi!		+ Immensa! + Tutto si integra alla perfezione!	
SONORO	***91***	***LONGEVITA'***	***98***
+ Alcuni brani sono incredibili! - Non al livello di Ocarina Of Time		+ L'abbiamo atteso per otto anni... + ... e proseguirà per altrettanti!	
Splende la luce della Triforza		**GLOBALE 97**	

FLASH REVIEW RECENSIONI IN BREVE

Publisher: Electronic Arts / **Genere:** RTS / **Giocatori:** 1

L'ASCESA DEL RE STREGONE



L'attesa espansione dell'ottimo gioco strategico ispirato al *Signore degli Anelli* è finalmente arrivata, per raccontare gli eventi precedenti alla famosa trilogia. Le aggiunte sono molte, tra cui una campagna inedita di buono spessore, una nuova fazione, nuove unità per quelle esistenti e miglioramenti nel gameplay. Le novità, pur non rivoluzionando l'esperienza di gioco, donano al titolo ulteriore longevità e mantengono vivo l'interesse del giocatore per tutta la durata dell'avventura.

PC CD ROM — **VOTO** >> >> >> >> **82** — "Un vero e proprio tessoro..."

Publisher: Bethesda / **Genere:** Azione / **Giocatori:** 1 - 2

STAR TREK: LEGACY





Per la prima volta un gioco cerca di legare tutte le serie di ***Star Trek***, in un filo narrativo pieno di riferimenti che i fan della saga apprezzeranno moltissimo. Il titolo è action game in cui affronteremo diverse missioni, che variano da battaglie spaziali contro flotte di razze ostili all'esplorazione. Nonostante il design delle missioni a volte lasci a desiderare, il reparto audio visivo è spettacolare ed i controlli sono stati migliorati moltissimo dalla versione PC. Peccato però per la scarsa longevità.

XBOX360 — **VOTO** >> >> >> >> **75** — L'universo non ha più segreti

Publisher: Microsoft / **Genere:** Simulazione / **Giocatori:** 1

FLIGHT SIMULATOR X

L'ultima versione del famoso simulatore di volo atterra sui nostri PC, con velivoli ricostruiti in ogni dettaglio, famose città da sorvolare e aereoporti realizzati in maniera realistica. Peccato per il motore grafico estremamente pesante, che rende il gioco inaccessibile a chi non possieda un PC di fascia alta, senza considerare che il nono episodio offre una grafica simile senza eccessive pretese hardware. In ogni caso, ***FSX*** garantirà sufficiente longevità grazie ai percorsi e alle missioni.





PC CD ROM — **VOTO** >> >> >> >> **78** — Ready to take off!

Publisher: SEGA / **Genere:** Compilation / **Giocatori:** 1 - 2

SEGA MEGADRIVE COLLECTION

I più grandi titoli del *Megadrive* rivivono nelle console *Sony*: questa collezione offre il meglio dell'epoca e comprende 28 giochi, tra cui episodi di ***Sonic***, ***Golden Axe***, ***Phantasy Star***, ***Ecco the Dolphin***, ***Shinobi*** e tantissimi altri che hanno fatto la storia di ***SEGA***. Buoni gli extra su ***PS2*** (alcuni giochi in versione da sala), interessanti i filmati presenti su ***PSP***; se siete interessati al retrogaming, questa collezione vi durerà veramente moltissimo... parola nostra!





PS2 — **VOTO** >> >> >> >> **80** — Per rivivere i 16bit!

Publisher: SEGA / **Genere:** Piattaforme / **Giocatori:** 1 - 2

SONIC THE HEDGEHOG



Il ritorno di *Sonic* sulle console di nuova generazione non viene inaugurato nel migliore dei modi: problemi di telecamera, ottimi spunti realizzati in maniera discutibile, sottomissioni eccessivamente semplici e persino i soliti problemi di controllo della serie. Aggiungiamo i bug di compenetrazione poligonale e troviamo un prodotto poco curato; un vero peccato considerando che si tratta di una buona idea. I fan del porcospino lo troveranno godibile, gli altri invece dovrebbero prima provarlo.

XBOX360 — **VOTO** >> >> >> >> **75** — Strada in salita per Sonic

Publisher: Midway - Warner / **Genere:** Avventura / **Giocatori:** 1

HAPPY FEET





Da sempre i giochi basati sulle pellicole non sono mai di qualità; nell'ultimo periodo abbiamo avuto delle eccezioni ma questo ***Happy Feet*** non ne fa parte: il titolo si divide in 3 modalità principali, una musicale ma poco interessante e troppo semplice (va un po' meglio con la versione ***Wii***), una stile "slittino" ed una di nuoto. Negativo il comparto tecnico e inoltre l'eccessiva facilità lo rende ripetitivo e noioso. Anche se cercate un gioco per bambini, vi consigliamo di rivolgervi altrove.

MULTI — **VOTO** >> >> >> >> **62** — Uno scivolone nella... qualità

CONSOLE PORTATILI

A cura di Riccardo "Riki" Fusco





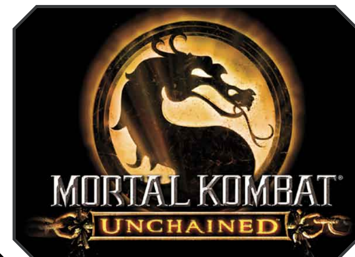




Publisher: Midway Games / **Genere:** Picchiaduro / **Giocatori:** 1

MORTAL KOMBAT: UNCHAINED

Un gioco di questo calibro richiama sempre a sé una enorme folla impazzita di fan e non, tanta è la fama e la storia che un titolo come questo porta con sè; finalmente i tasti della nostra *PSP* sono pronti ad un "duro lavoro" poichè la quantità di mosse, combo e fatality presenti in ***Mortal Kombat: Unchained*** sono a dir poco infinite. L'emozione è tanta ma il nostro commento raggiunge alti livelli già alla fatidica accensione della ***PSP***: ci accorgiamo sorridendo che i personaggi selezionabili sono 30, quindi 6 in più della versione per la sorella maggiore ***PlayStation 2***, tutti caratterizzati da tre stili di combattimento a testa (di cui uno con un'arma), mosse speciali e combo, per una longevità giudicata già piuttosto ragguardevole. I comandi rispondono a meraviglia, nel perfetto stile di gameplay a cui ***MK*** ci ha abituato negli ultimi quindici anni; peraltro la lotta risulta sempre vibrante e al massimo della nostra concentrazione ed è possibile come non mai "stoppare" la combo dell'avversario premendo la croce direzionale ed avere così l'opportunità di portare un contrattacco. La sensazione che ci accompagna mentre siamo intenti a "smanettare" sul pad è quella della ricerca della combo perfetta, del modo migliore per umiliare l'avversario mitragliandolo di colpi per poi lasciarlo steso a terra, così deturpato che neanche la scientifica sarebbe in grado di riconoscerlo. Non importa se siete dei fan della serie o non lo siete, ***Mortal Kombat: Unchained*** vale veramente la pena di essere acquistato poiché rappresenta il divertimento allo stato puro: vi conviene darci retta, altrimenti la vostra stanza si oscurerà... e spunteremo noi di ***GAME*** armati di una *fatality* a testa!



GRAFICA	80	91 GLOBALE
SONORO	91	
GIOCABILITA'	93	
LONGEVITA'	90	





Publisher: Square Enix / **Genere:** Azione - RPG / **Giocatori:** 1

CASTELVANIA: P.O.R.

Direttamente dalla casa delle meraviglie intitolata Konami, esce in territorio americano uno dei titoli più giocati e desiderati di sempre: il nuovo episodio di ***Castlevania*** chiamato per l'occasione ***Portrait of Ruin***. Il nostro primo sospiro di piacere arriva alla selezione del personaggio, anzi, dei personaggi. Cosa significa? Per la prima volta nell'intera saga potremo usare due protagonisti contemporaneamente, i quali collaboreranno per impedire al "*Signore del Male*" (il solito *Conte Dracula*) di rimpossessarsi del suo corpo e di ritornare a mietere vittime. Non si smentisce l'abilità dei produttori nel decorare il titolo con una grafica d'impatto e un comparto audio da colonna sonora. Potete stare certi che con l'acquisto dormirete sonni tranquilli: siete di fronte al miglior ***Castlevania*** in 2D mai realizzato! Un applauso caloroso alla ***Konami***...





GRAFICA	91	92 GLOBALE
SONORO	93	
GIOCABILITA'	90	
LONGEVITA'	89	





Publisher: Atlus Software / **Genere:** RPG / **Giocatori:** 1 - 2

BIONICLE HEROES

Stiamo parlando di uno degli ultimi action game per la piccola, immensa, gloria chiamata *Game Boy Advance*: *Bionicle Heroes*. I protagonisti questa volta saranno dei potenti eroi "*smontabili*", i quali dovranno combattere le forze oscure che da tempo minacciano la loro isola natale, ***Mata Nui***. Tutti caratterizzati da poteri speciali, tali "heroes" combatteranno a suon di raggi fotonici e bazooka laser, in ben 25 livelli e 6 vaste e dettagliate aree di gioco. Pilotare ogni singolo eroe e usare le rispettive armi sul nemico, convoglia al giocatore la sensazione di controllare nel modo più appropriato possibile il protagonista scelto. Purtroppo il gameplay si rivela un po' ripetitivo e alla lunga potrebbe stancare, senza contare che gli standard attuali richiedono ben più di un semplice action game per riscuotere successo. In ogni caso si tratta di un gioco che gli appassionati potranno apprezzere non poco...

GRAFICA	86	83 GLOBALE
SONORO	90	
GIOCABILITA'	79	
LONGEVITA'	82	



YOUR MOBILE
LA RUBRICA SENZA SCATTO ALLA RISPOSTA



CARATTERISTICHE
Candybar Triband GSM con display TFT 208 x 208 pixel - 262.144 colori. Memoria interna 8 MB. Supporta Java, Sistema Operativo Symbian S60, edizione 3. Porta Infrarossi IrDA e USB, tecnologia GPRS ed EDGE, connettività Bluetooth. Fotocamera integrata da 2 megapixel con zoom digitale 4x, Lettore MP3 e radio FM. Suonerie polifoniche a 64 canali. Batteria al lition da 860 mAh.

NOKIA NELLO SPORT

Arriva il 5500 Sport Music Edition: un candybar semplice... ma scattante!

Vi piace fare sport? Amate lo jogging e la bicicletta? Allora stiamo proprio parlando voi: *Nokia* ha infatti rilasciato il suo nuovo candybar triband ***5500 Sport Music Edition***, pensato per supportare atleti e semplici appassionati con l'originalissima funzione chiamata ***Accelerometro 3D***. Di cosa si tratta? Semplicissimo: basta toccare il display durante l'attività fisica per avere il riscontro audio delle proprie performance, in modo da tenere sempre sotto controllo stato fisico e miglioramenti. Ovviamente non finisce qui, perché ***5500*** offre numerose funzionalità, oltre a vantare un lettore MP3 per ascoltare musica un radio FM. E ora... tutti di corsa!



E6: IL MOTOROLA LINUX BASED

Un "pinguino" molto Operativo per il nuovo modello triband

Stile e prestazioni: sembrano queste le premesse di *Rokr E6*, nuovo nato in casa Motorola basato su sistema operativo ***Linux***: proprio così, il pinguino più famoso del mondo dei computer gestisce la potente architettura di questo elegante triband. La sua caratteristica principale è l'ottimo display Touch Screen, che semplifica tutte le operazioni di utilizzo e di gestione. La parola d'ordine per questo ***E6*** sembra essere l'efficienza: grazie allo stilo incluso è possibile accedere rapidamente a tutte le funzioni con un semplice click. La fotocamera integrata permette di raggiungere una qualità di 2 MegaPixel, con una palette da 262.144 colori. Ovviamente ***Rokr E6*** non trascura tutti quegli aspetti multimediali che oggi non possono mancare in nessun telefonino: è presente un lettore audio - video MP3, con ben due Giga Byte di hard disk per circa 14 ore di musica ininterrotta, mentre il supporto di memoria risulta compatibile con le schede SD, ampliando le possibilità offerte dal modello base. Un prodotto decisamente fortunato nella riuscita, anche grazie al modem interno, alla connessione Bluetooth e al pratico Browser WAP. Se cercate un prodotto che coniughi funzionalità e classe, ***Rokr E6*** fa proprio al caso vostro!





CARATTERISTICHE
Cellulare Triband GSM. Display Touch Screen TFT da 262.144 colori, fotocamera integrata da 2 Mega Pixel. Presenta un modem interno, bluetooth e browser WAP. Integra un lettore audio-video MP3 / Mpeg. Compatibile con schede SD per espandere la memoria interna.

MOBILE NEWS
The Latest News From The World



SHOW TARGATO DOCOMO!

Una TV per il colosso della telefonia

Il gigante della telefonia mobile giapponese, *DoCoMo*, ha annunciato una collaborazione con **Nippon Broadcasting** e ***Fuji TV*** per la realizzazione di veri e propri show televisivi, da inviare gratuitamente agli utenti. Si tratta del primo grande passo verso la tv del futuro, attivabile ovunque e senza costi aggiuntivi, che utilizzerà a fondo le molte risorse offerte dalle reti UMTS e HSDPA. Per ora non è chiaro quali tipi di show saranno mandati in onda: per saperlo non resta che aspettare... in linea!

SPECIALE ERAGON

Vodafone ci svela il film!

E' stato il film di Natale e ha conquistato tutti gli amanti di draghi, elfi e leggende: parliamo di ***Eragon***, pellicola fantasy che adesso arriva su cellulare grazie a ***Vodafone Live!*** Un vero e proprio mini-sito, ricco di suonerie, sfondi e screensaver, nonché interi e divertenti giochi da scaricare!



BASTA PROBLEMI DI MEMORIA!

Sandisk presenta la nuova scheda SD da 8 Giga Byte



Solo pochi millimetri per la nuova scheda *Sandisk*: nulla di nuovo se non fosse per la memoria, che raggiunge gli 8 Giga Byte di spazio e una velocità di 9 Mbs in scrittura e 18 in lettura. Un supporto ideale per chi ha continuamente problemi di memoria per immagini e filmati. Il supporto, che sarà commercializzato nelle prossime settimane, avrà un costo di circa 65 - 70 Euro. Sono finiti tutti i problemi di memoria?

MOBILE GAMING
tutti i migliori giochi per il tuo TELEFONO CELLULARE!

NEED FOR SPEED CARBON

Stiamo parlando di una delle conversioni più riuscite per telefono cellulare: dopo un clamoroso successo multipiattaforma, ***Need For Speed Carbon*** è pronto a far mangiare la polvere agli sfidanti anche su mobile. Una guerra tra bande decreterà il miglior pilota della città: tante piste, un gamepay semplice e immediato e velocità ai massimi livelli. Non ne avete "*bisogno*"?

VOTO >>> 94





ROBIN HOOD

No, non è ***Zelda***... come molti potrebbero pensare osservando le immagini; si tratta dell'uomo che "*ruba ai ricchi per dare ai poveri*", il buon ***Robin Hood***. Un gioco di azione e avventura che metterà a dura prova il giocatore in quattro capitolo diversi, tutti colmi di rompicapi e battaglie all'ultimo sangue. Molto carina la grafica, peccato per la scarsa durata.

VOTO >>> 83

SPLINTER CELL CHAOS THEORY

Publisher: Nokia - Gameloft / **Genere:** Stealth / **Giocatori:** 1 - 4

Eh, il buon vecchio Sam Fisher! Gli anni sulle spalle ci sono, ma di lasciare il campo proprio non ci pensa! Questa sua incarnazione portatile trae ispirazione da ***Chaos Theory*** e vede il mitico ***Sam*** alle prese con missioni del tutto simili alla controparte per console grazie all'incredibile grafica 3D. La trama ovviamente è in classico stile ***Tom Clancy***: un informatico, creatore di un potente algoritmo capace di mettere il mondo in ginocchio, viene rapito da un gruppo di mercenari il cui obiettivo è estorcere le informazioni. La transizione al 3D ha permesso alla giocabilità di rimanere invariata rispetto all'originale: muoversi nell'ombra per catturare i nemici ha lo stesso feeling di sempre! Ogni tasto della console è utilizzato sapientemente: è possibile persino spostare lo sguardo mentre ci si muove! Il framerate è piuttosto basso, ma ciò assicura una qualità video impareggiabile: scelta che condividiamo, dal momento che per ***SC*** non necessità di una fluidità massima. Buono il sonoro con musiche di atmosfera ed effetti tipici della serie. La longevità è assicurata da un lungo story mode, ma soprattutto dal multiplayer in cooperativa. Siamo al cospetto di uno dei migliori giochi dell'***N-Gage***: farselo scappare è come restare in una stanza buia assieme a ***Sam***!



GRAFICA	94
SONORO	82
GIOCABILITA'	90
LONGEVITA'	92
GLOBALE	92

FUNKY MONKEY

Un classico ma sempre gradito platform: nei panni di una stravagante scimmietta dovremo farci strada nella jungla (in ben diciotto livelli) sconfiggendo antipatici gorilla e piante carnivore. Usa il tuo cappello come un paracadute e difenditi dagli attacchi con la spettacolare abilità del "*superswing*". Grafica coloratissima e sonoro incalzante: diamo inizio all'avventura!

VOTO >>> 81





HITMAN BLOOD MONEY

Una nuova missione per l'agente ***47***: conquistare (silenziosamente) il mondo del mobile gaming con il suo carisma e la sua freddezza. Un'avventura in puro stile stealth a inquadratura isometrica con ottima grafica e un gameplay molto interessante: avrete a disposizione ogni tipo di arma per colpire il nemico alle spalle e portare a termine i vostro obiettivi.

VOTO >>> 88

RETRO GAMES FROM THE PAST



SUPER NINJA BOY PER SALVARE IL MONDO

Brutta faccenda in Cinalandia. La Conferenza per la Pace Universale non ha sortito effetto e i mostri continuano a pascolare tranquilli come mucche orientali. Per questo motivo ci vogliono due eroi, ma che dico eroi: anzi no, è giusto, servono proprio due eroi. Jack e Ryu, questi i protagonisti, si mettono in viaggio per sistemare le cose alla vecchia maniera, piroettando da un capo all'altro del mondo. E' dunque questo il mini-mega plot di ***Super Ninja Boy***, gioco di ruolo per ***Super Nintendo*** che fondeva ***Final Fantasy*** con ***Double Dragon***: peccato che i combattimenti casuali fossero così tanti da superare persino la pubblicità di un film in prima serata...



3 COUNT BOUT: SBENG, SDRANG, SBANG...

Prendete l'arbitro e usatelo come uno sgabello. Il cameramen è un paletto del ring e qualsiasi altra cosa in movimento può diventare un'allegra arma impropria. Da questa introduzione avrete capito che il gioco di oggi non è ***Barbie Shopping*** ma qualcosa di ancor più spaventoso (in senso buono): ***3 Count Bout***, spacchiatutto per ***Neo Geo***, che insegnò a tutti i bambini del mondo la buona educazione e le giuste maniere. Non a tavola ovviamente: o meglio, qui le tavole ci sono ma per altri motivi; ***SNK*** decise infatti rispondere al "fantoblastico" ***Saturday Night Slam Master*** di ***Capcom*** con una simulazione di wrestling "massadissestante", piena di oggetti da utilizzare nelle maniere più abiette. Sprite grandi come ciambelloni e animazioni spettacolari erano i primi due elementi che saltavano all'occhio, a parte i pugni sul grugno. Ma la forte caratterizzazione scenica lasciava spazio alle vere e proprie lotte fisiche tra giocatori: vinceva chi riusciva a premere più velocemente i tasti. Ovvio che nessuno abbia visto più del quarto livello: neanche una seduta in palestra di nove ore stancava come questo simpatico tricchianocchia. Di giochi così oggi non se ne fanno più per paura dei genitori, dei giudizi della critica o per il rischio di perdere i beta-tester in fase di sviluppo. Giocateci, ma se poi vi slogate una spalla non date la colpa a noi...



ALTERED BEAST: LA CONVERSIONE HORROR

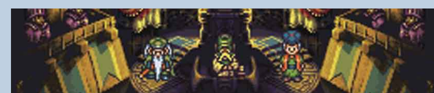
Non giriamoci attorno: Altered Beast su Megadrive era tanto popolare quanto scandaloso. Venduto in bundle insieme alla console SEGA, il simpatico giochino aveva una difficoltà bassa quanto una molecola e una longevità di sette minuti. Lo scopo del gioco era salvare la Dea Athena, prigionera dello sconosciuto Dio Neff. Per la missione, Zeus riporta in vita due valorosi eroi: se avessero saputo che il gioco era ***Altered Beast*** avrebbero continuato a riposare per l'eternità... intendiamoci, la conversione era bieca ma ci si divertiva lo stesso soprattutto in multiplayer, anche perché all'epoca non è che ci fosse di meglio in giro, a parte Sharon Stone...



VIVA IL DISGUSTO!

Hard Head, conosciuto anche con il significativo nome di *Popper*, è un pezzo di storia dei videogame, divertente quanto calciare una pigna ed emozionante come aspettare un autobus in ritardo. Trattasi di un *platform arcade* con protagonista un pelato in calzamaglia rossa, scelto per attraversare alcuni livelli senza senso, che iniziano e terminano praticamente nello stesso posto: la casa di una mocciosa e del suo fido cane-castagna (o forse è un riccio di mare, non si capisce). Disgustoso...

> TG GAME <
Notizie Verissime



POLITICA - Approvata la Finanziaria dei videogiochi: tra le novità del 2007 avremo meno tasse per ***Kirby*** e incentivi per chi compra casa a ***Sim City***. Per l'Opposizione si tratta di "*un vero disastro, anche peggiore di **Tom & Jerry** su Super Nintendo*".



CRONACA - ***Diddy Kong*** rischia gli arresti domiciliari: il simpatico scimpanzé avrebbe venduto importanti informazioni riservate a ***Crash Bandicoot***, svelando l'ubicazione di ben due passaggi segreti ed una stanza nascosta, piena di power up e banane.



GOSSIP - ***Marcus Fenix***, protagonista di ***Gears Of War***, ha dichiarato che le mastodontiche dimensioni del proprio corpo non sarebbero naturali: il soldato, infatti, avrebbe ingerito una mucca intera prima del gioco. Forti proteste dagli animalisti che parlano di "*sconsiderato appetito*", mentre gli allevatori plaudono chiedendo il seguito del gioco.

BOOKMARKS — A CURA DI FREEONLINE.IT



www.gamesover.net

Un sito italiano che offre la possibilità di scaricare gratuitamente giochi esclusivamente freeware, quindi no shareware e no trial. Ovvero i giochi sono tutti da scaricare e da giocare in modo assolutamente gratuito, non in prova o in demo. I giochi sono organizzati in categorie tematiche (es. Pinball, Carte, Logica, Strategia ecc.) e per ogni gioco è presente una scheda tecnica, con descrizione e immagine di preview.



www.myspace.com

Uno dei servizi di network sociale più utilizzati nella Rete. Un vero e proprio punto di riferimento per conoscersi e condividere risorse. Tra gli innumerevoli servizi messi a disposizione, troviamo la possibilità di creare pagine personali, blog, email, e di pubblicare foto, file audio e video, forum e tanto altro. L'utente registrato ha, in questo modo, uno spazio a disposizione completamente personalizzabile.



www.annuncisulweb.it/

Sito per gli annunci economici gratuiti online. AnnunciSulWeb offre, sia ai privati che alle agenzie, la possibilità di inserire un numero illimitato di annunci di ogni genere. Gli annunci saranno poi suddivisi nelle seguenti categorie: immobili, veicoli, incontri, oggettistica, arredamento, tecnologia, tempo libero, internet e varie, con possibilità di inserire fino a 5 immagini per ogni singolo annuncio.



GAME MAIL



Una vita... parallela!

Ciao ragazzi, sono ***Massimo***. Volevo proporvi una rubrica dedicata ai ***MMORPG***, dal momento che questo fenomeno si sta diffondendo ovunque, con risvolti sociali straordinari... mi capita spesso di conoscere online giocatori decisamente atipici, come padri di famiglia e "seri" professionisti (medici, avvocati... ultimamente ho incontrato una docente di Economia...). Credo che i Giochi di Ruolo online siano una grande rivoluzione...

■ **Massimo Gabriele - Email**

Ciao Massimo, la tua idea è ottima e cercheremo di svilupparla molto presto. In effetti nei mondi di **Warcraft**, **Guild Wars** *e* **Neverwinter Nights 2** *accade di tutto e sarebbe interessante raccontare questi piccoli grandi "eventi". Al lavoro, dunque: ci sarà da divertirsi...*

SPAZIO AI LETTORI — PUBBLICA IL TUO TALENTO SU WWW.GAMEPLAYER.IT



IL DISEGNO DEL MESE

Hadoken! ***Marcello "Marxiano" Nanni*** è l'autore di questo straordinario cross-over tra ***Ryu*** e ***Kyo***. Meriti una Standing Ovation!

Potete inserire disegni e fumetti nel nostro sito: www.gameplayer.it o inviarli via posta all'indirizzo: "GAME Via della Fortezza 14 - 00040 - Rocca di Papa (RM)



GT LEGENDS - 10 Tacle Studios - Versione PC

■ Recensione inviata da ***HIJACKER***

Gt Legends è un gioco che ci riporta indietro nel tempo, mettendo a disposizione i bolidi che hanno fatto la storia delle corse automobilistiche. La struttura è la classica del genere: vincere per ricevere premi che si materializzano in circuiti e vetture. Un'opzione azzeccata è quella di poter provare le vetture dell'autosalone, in modo che il giocatore possa scegliere l'auto che più gli si addice. La giocabilità è ad alti livelli e si notano benissimo i diversi comportamenti delle varie vetture. Il punto di forza di questo titolo è sicuramente il sonoro, che riproduce i rombi dei veri motori registrati dal vivo. La longevità è garantita dai numerosi eventi presenti nel gioco e dal multiplayer per 16 giocatori. A livello tecnico qualche mancanza c'è: ad esempio gli effetti degli incidenti sono poco realistici. Un gioco sicuramente da provare con volante e pedaliera, per gustare al massimo la simulazione!



CINEMA IN DVD Ultime novità dall'Home Video

Superman Returns

■ A cura di Nada "Lady V." Shahin

Regia: Bryan Singer - ***Cast:*** Brandon Routh, Kate Bosworth, Kevin Spacey, James Marsden, Sam Huntington, Marlon Brando - ***Durata:*** 148 minuti - ***Distribuzione:*** Warner

Il Supereroe per eccellenza ritorna dal pianeta Krypton per salvare la Terra... ma non ottiene il successo planetario sperato!

Dopo una lunga assenza di cinque anni, trascorsi alla ricerca dei resti del pianeta Krypton, Superman (*Brandon Routh*) è tornato! Ma al suo rientro molte cose sono cambiate: il mondo non sembra aver sentito la mancanza del supereroe e la sua amata ***Lois Lane*** (***Kate Bosworth***) nel frattempo è diventata mamma e fidanzata con un giovane promettente giornalista (***James Marsden***). Una cosa però rimane invariata: la storica rivalità tra il nostro protagonista e il perfido ***Lex Luthor*** (***Kevin Spacey***) il quale, sfruttando la potenza dei cristalli di ***Krypton***, vuole provocare un disastro naturale per scopi di lucro. La storia mantiene una forte continuità con il passato riprendendo quella iniziata nel 1976 e riadattatandola ai giorni nostri. Nonostante l'ottimo effetto visivo e sonoro la pellicola non è come tutti speravano: il cast (soprattutto l'interpretazione della ***Bosworth***) non è dei migliori e lasciano in parte a desiderare anche ***Mister Spacey*** e il giovane ***Brandon Rotuth***, che è potenzialmente un buon ***Superman*** ma certamente non alla pari con lo storico ***Christopher Reeve***. La pellicola, firmata da ***Bryan Singer***, riesce comunque ad incuriosire e ad essere a tratti coinvolgente.





CONTENUTI EXTRA

Nel caso optiate per la versione a doppio disco, sarete premiati da un completo e gradevolissimo *"Making Of"* dalla durata di circa 3 ore, in cui saremo accompagnati nella lunga lavorazione della pellicola a partire dalla stesura delle sceneggiature per finire immersi negli affascinanti backstage del set. Scene inedite e trailer, completano un quadretto decisamente affascinante.

MUSIC TIME I migliori album del momento

The Sound of Girls Aloud

ANNO: *2006* - **GENERE:** Pop - **AUTORE:** *Girls Aloud* - **ETICHETTA:** *Fascination*

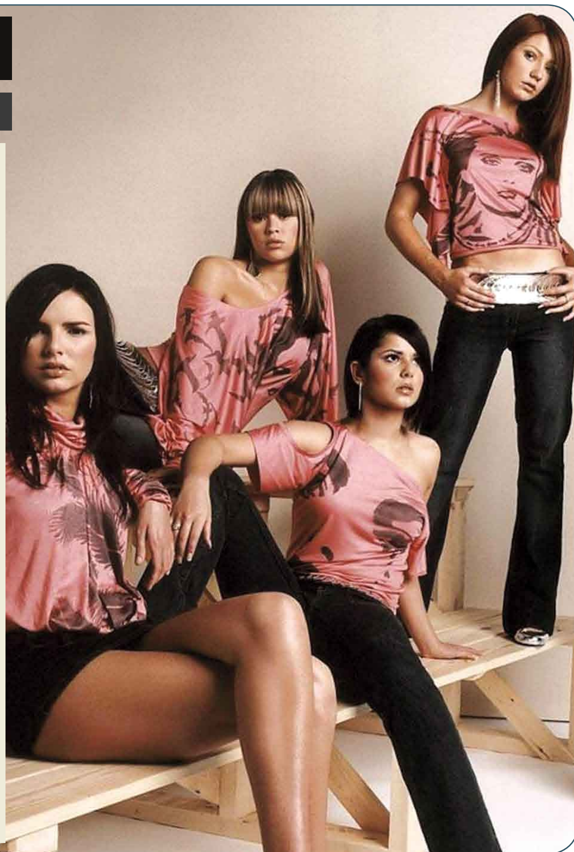
Un Greatest Hits per raccontare la storia delle Girls Aloud!

■ **A cura di Stefano Taglieri**

Sono cinque, sono attraenti e sono inglesi: parliamo delle *Girls Aloud*, gruppo pop nato nel 2002 grazie al famoso show televisivo ***Popstars: The Rivals***, che in Italia ha dato vita alle ***Lollipop***. Dopo aver scatenato un travolgente successo con tre album e dodici singoli ancorati nella ***Top Ten*** mondiale, tornano con un "Greatest Hits" che raccoglie i più importanti pezzi della loro brillante carriera e regala ai fan tre tracce inedite, tra cui l'atteso singolo ***Something Kinda Ooooh***. ***The Sound of Girls Aloud*** contiene 15 canzoni dall'inconfondibile sapore dancing / pop e ha venduto, soltanto nella prima settimana di lancio, più di 84.000 copie, meritando fino ad oggi, un prestigioso "*Doppio Disco di Platino*". Ricordiamo che le ***Girls Aloud*** sono ***Nadine Coyle***, ***Cheryl Tweedy***, ***Sarah Harding***, ***Kimberley Walsh*** e ***Nicola Roberts***. I brani più famosi? Senza dubbio ***Love Machine***, ***The Show***, ***See the Day*** e l'inconfodibile ***Wake Me Up***. Una raccomandazione: non chiamatele ***Spice Girl***!



CONSIGLIATO SE VI PIACCIONO:
Sugababes, Charlotte Church, Shayne Ward



GAME

LA PRIMA RIVISTA GRATUITA DI VIDEOGIOCHI

MENSILE - 32 PAGINE A COLORI - INDIPENDENTE

SCARICA GAME! La rivista è in formato **PDF** all'indirizzo:
www.gameplayer.it/download.php

ECCO DOVE POTETE TROVARE Game A PARTIRE DAL 15 DI OGNI MESE

A ROMA

24H Top Video.it - Via Felice Cavallotti 38 ■ ***Anbu Zone*** - Via Camilla 13/A ■ ***Angeli e Draghi*** - Via Vanvitelli 5 / 7 ■ ***Appia Comics*** - Via dei Colli Albani 7 ■ ***Astrocomputer*** - Via Veturia 68 ■ ***Casa del Fumetto*** - Via Gino Nais 19/29 ■ ***CHL*** - Via Casal del Marmo 360 ■ ***Click & Game*** - Via di Acqua Bullicante 298/300 - Via Guglielmo Marconi 236 - Via Magna Grecia 46 - Via Prenestina 445 ■ ***Comic Island*** - Via Gregorio XI 33 ■ ***Computer e Videogiochi*** - Via Prenestina 426 ■ ***Console Planet*** - Via Vincenzo Cesati 43 ■ ***Crazy Games*** - Via Albizzie 16 ■ ***Digital Net Srl*** - Via Virginia 1 ■ ***Dimension Game*** - Via Soncino 46/A ■ ***Dragon Store*** - Via dei Marsi 16 ■ ***DVD Mania*** - Via Anapo 51 - Via Donna Olimpia 2 - Via Trionfale 8493 ■ ***DVD Time*** - Via Enrico Fermi 68 ■ ***Easy Fix*** - Via L.A. Vassallo 12 ■ ***Elimar*** - Via Giannina Milli 11 ■ ***Extraball*** - Piazza Pio XI 31 - Via dell'Arco di Travertino 48 / 62 - *Viale Parco De' Medici 135 ■ ***Fantasy Point*** - Via Elio Vittorini 41 ■ ***Fujisan*** - Via Pannini 27 ■ ***Futurmovie*** - Via La Spezia 127 ■ ***Galactus*** - Via Malladra 14/16 ■ ***Game Point*** - Via del Clementino 95 ■ ***GamePro*** - Via Valle Vermiglio 26 ■ ***Gamers*** - Viale Tirreno 88 ■ ***Games Workshop*** - Via Nemoranense 41/A ■ ***Game Up!*** - Via Nomentana 547/B ■ ***Kyndes*** - Via della Magliana 227/299 ■ ***Il Trovalibri*** - Via Aurelio Cotta 8 ■ ***Indy Videogiochi*** - Via Torrenova 226 ■ ***Infoware*** - Via Nemorense 150 ■ ***J-Game*** - Via Etruria 56 ■ ***Japan World*** - Via Donna Olimpia 11 D ■ ***Jokà*** - Via Giovanni Giolitti 327 ■ ***La Pulce Fumetti***- Via Tor de Schiavi 186 ■ ***La Terra di Mezzo*** - Via Val Tellina 45 ■ ***Maremoto*** - Via Attilio Hortis 63 - Via Duilio 5 ■ ***Max Video & Games*** - Via Pietro Bonfante 16 ■ ***MG3 Service*** - Via dell'Acquedotto Paolo 61/63 ■ ***Movie Games*** - Via Casilina 1038/C ■ ***Mushouse*** - Piazza Pecile 30 ■ ***New York Games*** - Via delle Cave 40 ■ ***Nuvole Parlanti*** - Viale Ippocrate 13 ■ ***Olimpo Del Fumetto*** - Via Flavio Stilicone 52/54 ■ ***Pantel*** - Via Casal del Marmo 402 ■ ***PC Marte.Net*** - Via della Magliana 251 ■ ***Planet Hollywood*** - Via Panizzi 68 ■ ***Play The Game*** - Via Flavio Stilicone 107 ■ ***Play Zone*** - Via Marco Celio Rufo 37 ■ ***Player One Srl*** - Via Lago Tana 10 ■ ***Power On Italia*** - Via Boccea 286 ■ ***Pulsar*** - Via Magna Grecia 71 ■ ***Reload*** - Via Trionfale 8379 ■ **Revolver Srl* ** - Via Gherardi 90/102 ■ ***Rino Games*** - Via Benedetto XIV 1 ■ ***Sala Lan*** - Via Veturia 8/10 ■ ***Servizi Informatici*** - Via Vassallo 12 ■ ***Smartphone*** - Via Gregorio VII 389 ■ ***Star Shop*** - Via degli Scipioni 116 - Via Laura Mantegazza 59/A/B - Via Laurina 4 - Viale dell Arte 57/59 ■ ***Strategia e Tattica*** - Via Cavour 250 ■ ***Sving Computer*** - Via della Lucchina 96 - Via Appia Nuova 541/E ■ ***Tam Tam*** - Via Germanico 5/7 ■ ***Telefonia Etruria*** - Via dell'Acquedotto Paolo 22/A ■ ***Telefonia Video Hi-fi*** - Via Leone IV 69 ■ ***Telefutura*** - Via della Magliana 263 ■ ***Tomo Shop Video*** - Via Rocca di Papa 26 ■ ***Universipoint*** - Via Tor Vergata 180 ■ ***Video Boy*** - Via di Santa Maria Ausiliatrice 128 - Via Attilio Hortis 37 ■ ***Video Club 3M*** - Via Bolognetta 1 C ■ ***Video Equipe*** - Via Ponzio Cominio 33 / 35 ■ ***Virtual Dream*** - Viale Regina Margherita 193 ■ ***Virtual Planet*** - Via Duilio 3 ■ ***Video Video*** - Cir.ne Ostiense 155 ■ ***www.psxlab.com*** - Via Marco Celio Rufo 23 ■ ***www.videogiocando.com*** - Viale Guglielmo Marconi 277 ■ ***World Video & Music*** - San Vincenzo De Paoli 11 ■ ***Zona Manga*** - Via S. Costanza 28

DISTRIBUITA IN OLTRE 125 PUNTI E 7 SITI WEB

UNIVERSITA' TOR VERGATA

****Facoltà di Economia*** - Via Columbia 2 ■ ****Facoltà di Ingegneria*** - Via del Politecnico 1 ■ ****Facoltà di Giurisprudenza*** - Via Bernardino Alimena 5 ■ ****Facoltà di Lettere e Filosofia*** - Via Columbia 1 ■ ****Facoltà di Medicina e Chirurgia*** - Via Montpellier 1 ■ ****Facoltà di Scienze Matematiche, Fisiche e Naturali*** - Via della Ricerca Scientifica 1

UNIVERSITA' ROMA TRE

****Facoltà di Economia*** - Via Silvio D'Amico 111 ■ ***Facoltà di Giurisprudenza*** - Via Ostiense 163 ■ ***Facoltà di Ingegneria*** - Via della Vasca Navale 84 ■ ***Facoltà di Lettere e Filosofia*** - Via Ostiense 234 ■ ***Facoltà di Scienze della Formazione*** - Via del Castro Pretorio 20 ■ ***Facoltà di Scienze Politiche*** - Via Corrado Segre 2

UNIVERSITA' LA SAPIENZA

****Facoltà di Economia*** - Via del Castro Laurenziano 9 ■ ****Facoltà di Ingegneria*** - Via Eudossiana 18 - Via del Castro Laurenziano 7 ■ ***CITTA' UNIVERSITARIA*** - P.le A. Moro 5: ***Facoltà di Lettere e Filosofia***, ***Facoltà di Fisica***, ***Dipartimento di Matematica***, ***Facoltà di Giurisprudenza***, ***Facoltà di Scienze Politiche***

VISITA IL NOSTRO SITO WWW.GAMEPLAYER.IT

FUORI ROMA

ALBANO: ***Nuvoloso Club*** - Piazza Luigi Sabatini 12 ■ ***Pc Land*** - Via Graziosa 71 ■ **FRASCATI:** ***La Contea***, ***Associazione Culturale "Botch"*** - Via M. Pantaleoni 21 ■ ***Star Music*** - Piazza S. Pietro 1 ■ ***Wellcome*** - Via Marmiani 13 ■ **FROSINONE:** ***Click & Game*** - Via Don Minzoni 35 ■ ***Essedi Shop*** - Via Monti Lepini 13 / 15 / 17 ■ ***La Tana del Drago*** - Via Marittima 480 / 482 ■ **GENZANO:** ***El Gato Nigro*** - Via Sebastiano Silvestri 210 ■ **TIVOLI:** ***Hollywood 3000 Village*** - Via Nazionale Tiburtina 197/A ■ **VALMONTONE:** ****PlayStation*** - Presso Outlet Fashion District - Via Della Pace ■ **VELLETRI:** ***Associazione Stranagente*** - Via Menotti Garibaldi 54 ■ ***Black Point*** - Piazza Cairoli 29 ■ ***Get Ready*** - Corso della Repubblica 251 ■ ***La Terra di Mezzo*** - Via Paolina 114

Se vuoi aggiungerti gratuitamente alla lista distribuzione di GAME, invia una E-Mail con nome e indirizzo a: redazione@gameplayer.it

Il servizio è da riferirsi esclusivamente al territorio di Roma e Provincia

* in questi punti è presente il nostro espositore